



8 STORIES

FOR CREATIVITY

PORTFOLIO



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

INTRODUZIONE

Il progetto EIGHT STORIES utilizza la tecnica dell'IMPROVVISAZIONE DRAMMATIZZATA come strumento per incoraggiare il pensiero divergente, l'immaginazione, la fantasia e soprattutto la creatività nelle scuole.

I partner hanno creato un portfolio di 8 storie universali che saranno adattate al loro Paese o alla loro regione dagli studenti delle scuole primarie e secondarie con l'obiettivo di promuovere l'inclusione e prevenire l'abbandono scolastico, attraverso la creatività e il teatro.

La loro drammatizzazione e messa in scena aiuterà questi giovani a prendere coscienza dei problemi e della loro soluzione, attraverso l'inclusione sociale.

Ogni storia comprende un breve riassunto e un elenco dei valori rappresentati nella storia. Vengono poi proposte una serie di attività che gli insegnanti possono utilizzare per promuovere giochi teatrali creativi in classe.



STORIES

1. **Alice nel paese delle meraviglie**
2. **Peter Pan**
3. **Pinocchio**
4. **Cenerentola**
5. **Il mago di Oz**
6. **Il piccolo principe**
7. **La bella e la bestia**
8. **Il brutto anatroccolo**



ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE

Summary

La protagonista del libro è una bambina di sette anni, Alice, che si ritrova nel Paese delle Meraviglie. Lì, la ragazza acquisisce miracolosamente la capacità di cambiare le proporzioni del suo corpo e incontra gli strani abitanti di questo paese. La storia di Alice racconta la pubertà di una ragazza e il suo viaggio nel mondo degli adulti. Si sente a disagio nel suo corpo e si sottopone a vari cambiamenti. La ragazza vaga nel processo di realizzazione di sé. Alice è in guerra con le autorità e cerca di capire le regole del gioco delle persone che la circondano.

Valori rappresentati

Conoscenza di sé e fiducia in se stessi.

Alice, una bambina, viaggia nel mondo magico di una fiaba e affronta molte prove. Osserva i cambiamenti del suo corpo e cerca di capire quali sentimenti le provocano. Impara ad accettare questi cambiamenti. Prova paura e ansia, ma dopo aver superato tutte le sfide, diventa più sicura di sé.

Saggezza e pazienza.

Nel suo viaggio, Alice incontra molti personaggi che hanno tratti caratteriali buoni e cattivi e valori diversi. Cerca di conoscerli e di capire come comunicare con loro. Alice deve essere paziente per imparare tutte le lezioni e capire il mondo che cambia intorno a lei.

Tolleranza ed empatia.

Alice impara a essere empatica e tollerante grazie all'incontro con diversi personaggi. Si rende conto che ognuno è diverso. Può essere felice quando nella sua vita incrocia qualcuno che ha dei buoni valori. Ma sulla vostra strada potreste incontrare persone i cui valori non sono buoni. Allora è il momento di capire cosa spinge queste persone a comportarsi in modo inappropriato e come comunicare con loro, come aiutarle....



ATTIVITA'

Alice nel paese delle meraviglie

1 Il gruppo conosce i personaggi e i loro valori.

I membri del gruppo siedono in cerchio. Ogni giocatore riceve una carta con il nome del personaggio e il valore assegnato al personaggio. Il primo giocatore legge il proprio personaggio e il valore assegnatogli sulla carta. Il secondo giocatore ripete il personaggio del primo giocatore e il suo valore e solo allora nomina il proprio personaggio e il suo valore. Tutti i giocatori devono ripetere i personaggi dei giocatori precedenti con i loro valori, uno dopo l'altro, e solo allora nominare il loro personaggio con il proprio valore.

L'obiettivo è che tutti i membri del gruppo memorizzino tutti i personaggi e i loro valori.

Se il gruppo è composto da più di 12 persone, si può fare il compito a coppie.



L'insegnante può stampare la seguente tabella di caratteri e valori da consegnare a ogni studente.

Oppure possono semplicemente usarlo come riferimento per praticare l'esercizio nelle loro classi.



ATTIVITA'

Alice nel paese delle meraviglie

No.	Personaggio	Valore	Descrizione del personaggio
1.	Alice	Curiosità	7 anni
2.	Bianconiglio	Responsabilità	Il confidente della regina, sempre di fretta, in ritardo
3.	Regina di cuori	Autorità	Estremamente prepotente
4.	Cappellaio	Diffidenza	Ama condividere commenti pungenti
5.	Gatto del Cheshire	Testimonianza	Un gatto perennemente sorridente con il potere di diventare invisibile
6.	Bruco	Saggezza	Siede su un fungo, fuma la pipa ad acqua e dà consigli
7.	Lepre Marzolina	Lealtà	Un fedele amico del Cappellaio
8.	Duchessa	Irritabilità	Una duchessa irascibile che flirta costantemente con il suo cuoco
9.	Re di cuori	Indecisione	L'indeciso sovrano del Paese delle Meraviglie
10.	Valletto di cuori	Bugie	L'arrogante e bugiardo erede al trono
11.	Finta tartaruga	Tristezza	Una tartaruga triste e farfugliante di parole
12.	Bill la lucertola	Paura	La temibile lucertola incolpata di tutto



ATTIVITA'

Alice nel paese delle meraviglie

Gioco del ritmo **2**

Quando l'intero gruppo ha memorizzato tutti i personaggi e i loro valori, iniziamo a giocare al "Gioco del ritmo". L'animatore chiede a tutti di iniziare a battere le ginocchia con un ritmo lento e regolare.

Il conduttore del gioco deve dire il suo personaggio e il suo coraggio durante il primo e il secondo applauso. Durante il terzo e il quarto applauso, si nominerà un altro personaggio e il suo valore.

Un applauso una parola. Dopo aver sentito il proprio personaggio con un valore, il giocatore deve, senza pause, ripetere il proprio personaggio con il suo valore seguendo il ritmo e, durante i due battiti di mani successivi, nominare un altro personaggio con il suo valore. valore. L'obiettivo è mantenere il ritmo.

3 Improvvisazioni. Un cocktail di valori

Il direttore del gioco estrae una carta su cui sono scritti i caratteri e il nome del gioco. circostanze di improvvisazione teatrale. Vengono scelti due studenti. Si rivolgono al sul palcoscenico. Inizia a improvvisare in base alle circostanze date, in accordo con i caratteri e i valori dei suoi personaggi. Sul terreno sono scritte carte verdi e rosse con valori diversi. Valori positivi in verde, valori negativi in rosso. I giocatori sviluppano un dialogo sul palco. Ogni 30 secondi il capogioco suona la campana e i giocatori raccolgono a turno una carta dal pavimento. Una volta verde, una volta rosso. Dopo aver preso una carta, devono cambiare il loro carattere e il loro comportamento in base al valore scritto. Ogni attore ha il diritto di prendere due carte durante l'improvvisazione.

Circostanze di improvvisazione:

1. Alice e il Bianconiglio. Il Bianconiglio pensa che Alice abbia nascosto i guanti e il ventaglio. Le chiede di restituire gli oggetti nascosti. Alice cerca di convincere il Bianconiglio che non è stata lei.

2. Alice e il Cappellaio. Il Cappellaio cerca di convincere Alice che il tempo si è fermato alle 6 per il tè. Alice cerca di convincere il Cappellaio ad alzarsi dal tavolo e a smettere di bere il tè. Poi il tempo riprenderà normalmente.



ATTIVITA'

Alice nel paese delle meraviglie

3. Alice e la Regina di Cuori. La Regina di Cuori dice ad Alice di lasciare la stanza. Alice si rifiuta di obbedire e vuole dire tutto ciò che pensa della regina.

4. Alice e il bruco. Alice mette fretta al bruco seduto sul fungo per dirgli come crescere il più velocemente possibile. Il bruco non ama essere messo fretta e non si affretta a dirle la risposta giusta.

5. Alice e la Duchessa. Alice chiede alla Duchessa di darle da mangiare e si offre di fare diverse faccende (pulire la casa, lavare i piatti, accudire il bambino della Duchessa, ecc).

6. Alice e il valletto di cuori. Il Valletto di Cuori incolpa e mente ad Alice per il furto dei brownies. Alice si difende dicendo che questo non è vero.

7. Alice e il Re di Cuori. Alice rimprovera al Re di Cuori di non essere in grado e di non sapere come opporsi alla sua Regina di Cuori. Il Re cerca di giustificarsi.

8. Alice e la finta tartaruga. La finta tartaruga è triste perché è troppo lenta e non potrà mai più ballare la Quadriglia delle aragoste. Alice cerca di convincere la finta tartaruga a impegnarsi di più e ci riuscirà.

9. Alice e lo Stregatto. Alice cerca di convincere lo Stregatto a scappare e a nascondersi il più presto possibile, perché se lo Stregatto non si fa vivo, il gatto non può più essere ucciso. Se le guardie del re lo prendono, gli tagliano la testa. Il gatto non ha paura di nulla e scherza sempre.



ATTIVITA'

Alice nel paese delle meraviglie

10. Alice e il piccolo Billy la lucertola. Alice è bloccata sulle gambe della sedia perché è improvvisamente cresciuta. Solo un brownie può aiutarla a ridursi, ma lei non riesce a raggiungerlo. Alice chiede aiuto a Billy Lizard, ma lui ha paura di aiutarla. Alice cerca di convincere la lucertola che non le accadrà nulla di male.

11. Alice e Paikis Bunny. Alice cerca di convincere il coniglio Paik a smettere di bere il tè con il Cappello. Poi sarà libero e potrà fare quello che vuole. Il coniglietto Paikis non vuole ascoltare Alice e rimane fedele al Cappello.

Schede con valori positivi e negativi:

Valori Positivi

Curiosità
Responsabilità
Empatia
Risolutezza
Saggezza
Cooperazione
Lealtà
Pazienza
Fiducia
Onestà
Amore
Tolleranza

Valori Negativi

Tristezza
Autoritarismo
Odio
Diffidenza
Irritabilità
Gelosia
Indecisione
Paura
Bugie
Insolenza
Disgusto
Pigrizia



ATTIVITA'

Alice nel paese delle meraviglie

4 Valori buoni e cattivi che posso scoprire in me stesso

Quando i bambini crescono, formano il proprio sistema di valori. Tutti vorrebbero essere accompagnati solo da valori positivi, ma nella vita incontriamo anche valori negativi, vizi che vanno combattuti e superati.

Dall'elenco dei valori positivi e negativi, chiedete agli studenti di scegliere 5 valori positivi e 3 valori negativi. Ogni studente scrive i propri valori positivi e negativi su un foglio di carta. L'insegnante legge ogni valore e chiede agli studenti di alzare la mano per vedere chi lo ha scelto. L'insegnante scrive il numero di scelte accanto ai valori. In questo modo è possibile visualizzare un elenco dei valori positivi e negativi più scelti.

Domande per il dibattito:

Quali sono i valori più facili da scegliere?

Positivo o negativo?

Vi è facile identificare i valori che seguite, i valori che vi sono cari?



PETER PAN

Sintesi

Wendy Darling incontra Peter Pan quando vola attraverso la finestra della sua famiglia per recuperare la sua ombra perduta. Convince Peter a portarla a casa con sé per farle da "madre". Wendy e i suoi due fratelli si recano sull'Isola che non c'è, dove incontrano i Bambini. Perdersi e vivere avventure con indiani, sirene e pirati. Dopo che Peter sconfigge Capitan Uncino, tutti i bambini, tranne Peter, tornano da Wendy a Londra e vengono adottati dai loro genitori

Valori rappresentati

Pensiero positivo

Si riferisce all'atteggiamento di aspettarsi un buon risultato e di concentrarsi sul bene. Il pensiero positivo non ignora la realtà, ma affronta il bello e il brutto della vita con l'aspettativa che le cose vadano bene.

Aiuto reciproco

Sinonimo di aiuto reciproco, collaborazione, solidarietà, simpatia e cooperazione. L'aiuto reciproco può creare comunità più sane e costruire una società più felice.

Amicizia

L'amicizia è il rapporto stretto tra amici che provano un sentimento di cura, ammirazione, affetto e sostegno reciproci. Spesso condividono gli stessi interessi e le stesse cose. Tuttavia, se hanno delle differenze, non le considerano un problema o un limite perché hanno rispetto l'uno per l'altro.


























ATTIVITA'

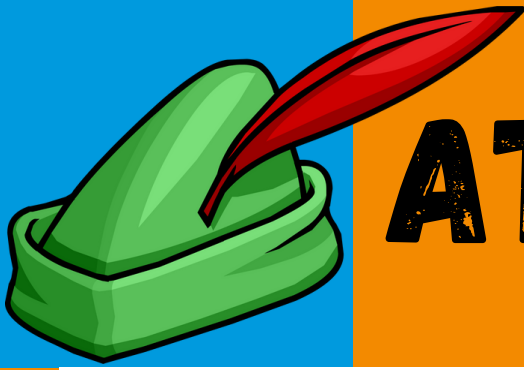
Peter Pan

1 **Vola alto.** Per volare, Peter Pan e i bambini Darling devono fare buoni pensieri. Anche se Gli studenti non sono in grado di volare, ma possono sentirsi come se stessero volando ascoltando i pensieri positivi che i compagni di classe hanno su di loro. Uno alla volta, chiedete a ogni studente di sedersi su una sedia di fronte alla classe mentre i suoi compagni condividono ciò che gli piace di quella persona, ad esempio che è un buon amico o che è bravo a giocare a calcio. Per risparmiare tempo, gli studenti possono scrivere questi pensieri e mettere i foglietti in un cestino per ogni compagno di classe. Al termine dell'attività, chiedete agli studenti di pensare a come si sono sentiti i buoni pensieri dei loro compagni di classe e di collegarli alla storia. Questa attività può essere utilizzata con studenti di qualsiasi età

2 Chiedete agli studenti di colorare il volto più appropriato in base a il grado di soddisfazione per i seguenti aspetti del progetto

PERSONAGGI	 ECCELLENTE	 BUONO	 NON BUONO
			
			
			
			
			





ATTIVITA'

Peter Pan

3

Definizioni

Digitare la lettera nello spazio vuoto accanto alla definizione corretta.

- | | | |
|------------------|-------|--------------------------------------|
| a. educato | _____ | aiutare qualcuno a ricordare |
| b. impressionato | _____ | piastre sottili o sovrapposte |
| c. ricordato | _____ | enfaticamente o sollecitare qualcosa |
| d. costante | _____ | essere fastidioso |
| e. bilancia | _____ | qualcosa che succede di continuo |
| f. irritante | _____ | mostrare buone maniere agli altri |

Come descriveresti Wendy?

((spuntare uno o più))

gentile affettuoso amorevole triste prepotente serio estroverso altro_____

Perché? Usare prove dal testo per sostenere le tue idee

Cosa dice Wendy: _____

Cosa fa Wendy: _____

Cosa pensano gli altri di lei: _____

Pensi che Wendy sarebbe una buona sorella?: _____

4



PINOCCHIO

Sintesi

Un povero uomo di nome Geppetto vuole scolpire un burattino per guadagnarsi da vivere come burattinaio. Gli viene dato un pezzo di legno incantato e, non appena Geppetto intaglia il burattino, che chiama Pinocchio, questo inizia a maltrattare il vecchio. Una volta terminati i piedi, Pinocchio scappa e Geppetto viene arrestato quando sequestra il burattino. Pinocchio torna da solo a casa di Geppetto e, quando il Grillo Parlante lo ammonisce, uccide il grillo. Seguendo la sua strada e ignorando tutti i consigli, Pinocchio si imbatte presto in una serie di personaggi malvagi, in particolare la Volpe e il Gatto, che progettano di rubare i cinque pezzi d'oro che Pinocchio ha ricevuto per Geppetto. Infine, la Volpe e il Gatto, travestiti da Assassini, impiccano Pinocchio per ottenere i pezzi d'oro.

Valori rappresentati

Essere onesti ~ Verità

Una bugia cresce e cresce fino a diventare semplice come il naso della tua faccia". Durante la lotta di Pinocchio contro il bene e il male, vediamo come il suo naso cresce ogni volta che mente e non segue le indicazioni del Grillo Parlante. Questo ci aiuta a capire che dire la verità è una parte importante del fare la cosa giusta.

Essere coraggiosi ~ Coraggio

In una terrificante missione per salvare il padre dalla balena, vediamo Pinocchio affrontare questa situazione terrificante e superare le sue paure per salvare qualcuno che ama. Questo atto significativo ci insegna ad essere coraggiosi nei momenti difficili e a confidare nelle nostre forze.

Essere leali ~ Fedeltà

Il messaggio di lealtà si manifesta in tutta la storia nella lealtà del Grillo Parlante verso Pinocchio, nella lealtà di Pinocchio verso Geppetto e nella lealtà di Geppetto verso Pinocchio. Alla fine, tutti loro ci dimostrano che ci saranno l'uno per l'altro e per loro stessi, qualunque cosa accada. E anche se i nostri cari a volte commettono degli errori, è importante stare al loro fianco e aiutarli a superare i momenti difficili.



ATTIVITA'

Pinocchio

1 IL 'GRILLO PARLANTE'

Questo è il famoso capitolo quattro della storia di Pinocchio, dove vediamo come i bambini cattivi si stufano di essere corretti da chi ne sa più di loro.

Obiettivi pedagogici:

1. Far capire ai bambini che devono agire in modo responsabile nelle loro azioni. Avere responsabilità significa dover dare risposte a qualcuno. Questo tocca un punto delicato della vita dell'uomo: la sua coscienza morale. Siamo stati chiamati a vivere per qualcuno, per questo la nostra vita ha un senso. Non siamo dei ritardatari, abbiamo un compito importante da svolgere. Ogni mattina riceviamo un invito a vivere la vita, ma dobbiamo vivere secondo certe regole o sprecheremo tutto, soprattutto il bene più grande che possediamo: la nostra vita.

2. Un secondo obiettivo importante: diventare indipendenti dai giudizi altrui in modo responsabile, imparando a filtrare le diverse voci, pressioni e influenze che agiscono su ognuno di noi.

Le voci più importanti sono quelle dei genitori, amici, media, valori personali, religione, educatori. Essere in grado di sintetizzarli correttamente è un passo verso la maturità.

Possono potenziare il senso di sé o condizionarlo fino a farlo crollare. nel pantano del conformismo più piatto.



ATTIVITA'

Pinocchio

1 Il gioco dell'emblema

Il gioco si basa sulla distanza che spesso esiste all'interno di un individuo tra il immagine che ha di sé e l'immagine che presenta di sé agli altri. Questo gioco permette a ciascuno di prendere coscienza di questa differenza, quando esiste. I partecipanti dovrebbero essere una quindicina. Il materiale necessario è carta e matita. Ogni partecipante sceglie un simbolo con cui si identifica (un leone, una scala, un guerriero, ecc.), poi disegna un simbolo per ciascuno degli altri partecipanti, a seconda di come percepisce la propria personalità. Alla fine, i partecipanti spiegano le ragioni delle loro scelte. Ogni partecipante può prendere coscienza della propria immagine di sé. stesso che offre agli altri.

2 Il guardiano del faro

È un gioco che aiuta a incoraggiare l'originalità delle idee. Sono necessari fogli di carta e pennarelli. Il facilitatore del gioco propone ai partecipanti di scrivete sui vostri fogli, in cinque minuti, il maggior numero possibile di idee e proposte per trovare un'occupazione a un guardiano del faro che vive solo, isolato nella sua torre. Allo scadere dei cinque minuti, ogni partecipante legge le proprie idee. Chi trova sul proprio foglio un'idea che è stata enunciata da un altro, la cancella. Quando tutti si sono espressi, tutte le idee "doppie" vengono eliminate. Rimangono le idee originali (quelle che solo una persona ha trovato). Chi ha le idee più originali ha vinto



ATTIVITA'

Pinocchio

3 Gioco "L'ultima bugia"

1. Divisione in squadre. Presentazione dell'argomento e della domanda::

Qual è l'ultima bugia che hai sentito?

2. Tutti lo dicono e lo scrivono sulla lavagna.

3. Dopo averlo scritto sulla lavagna, tutti lo gridano.

4. Riunitevi e chiedetevi: "Qual è stato il beneficio immediato dell'ultima bugia che avete detto?"

Dopo che il primo ha risposto, gli altri dicono cosa ha perso mentendo e cosa avrebbe guadagnato nel dire la verità.

Questa operazione continua fino al completamento del turno.



CENERENTOLA

Sintesi

Una giovane e bella orfana di nome Cenerentola vive con la perfida matrigna e le sue due figlie, che la trattano come una serva. Cenerentola è molto gentile e bella, ma la ragazza non può partecipare al ballo reale dove il principe sceglierà la sua sposa. Tuttavia, con l'aiuto della fata madrina, Cenerentola e il principe finalmente si incontrano ed entrambi si innamorano.

Valori rappresentati

Gentilezza

Nonostante le umiliazioni della matrigna e delle due sorellastre, Cenerentola agisce con gentilezza e il bene trionfa sempre.

Mi dispiace

È una storia che parla di quanto possa essere grande il perdono ed è per questo che Cenerentola perdonerà le sue sorelle per tutto. Alla fine, quando giustizia è stata fatta, Cenerentola non ha cercato vendetta e questa è la sua grandezza.

Audacia / Coraggio

In qualche modo, dopo una lunga giornata di duro lavoro, Cenerentola trova il coraggio di dire: "Sarò anche trattata come una serva, ma anch'io merito di andare al ballo reale!"

Resilienza/Sviluppo personale

Credeva che le sue condizioni potessero cambiare e non ha rinunciato ai suoi sogni. Così, quando ha avuto l'opportunità di cambiare certi momenti, è stata pronta ad accettarli.



ATTIVITA'

Cenerentola

1 Gioco a due turni

Sappiamo che in Cenerentola ci sono molti personaggi, ognuno con il proprio ruolo. diverso. In questa attività identificheremo i valori che ciascuno di essi rappresenta e li interpreteremo. Faremo due turni.

(1) Nel primo turno, i personaggi cattivi diventeranno buoni e quelli buoni diventeranno cattivi. I valori verranno scambiati e la storia prenderà una svolta.

Gli alunni riflettono:

E se Cenerentola fosse cattiva?

2) Nel secondo turno, gli alunni devono rendere buono il loro carattere.

Tutti agiranno con gentilezza.

Vediamo cosa succede!



ATTIVITA'

Cenerentola

2 Collegamento e lavorazione

Prima di tutto, gli studenti devono mettere in relazione le personalità a sinistra tra loro, con l'elenco dei valori a destra. L'insegnante assegna quindi il maggior numero possibile di ruoli in modo che tutta la classe possa partecipare all'attività. Una volta assegnato il ruolo, gli studenti devono lavorare individualmente sui valori che dovrebbero rappresentare e su come li rappresenterebbero. Sarà importante ricordare loro l'importanza della comunicazione non verbale (gesti) e del tono di voce.

1. Abbinare a ciascun carattere il valore più appropriato:

Cenerentola	egoismo
Jaq e Gus	gelosia
Lady Tremaine	gentilezza
Anastasia Tremaine	forza
Drizella Tremaine	generosità
Principe Azzurro	menzogna
Lucifero	umiltà
La Fata Madrina	egocentrismo



ATTIVITA'

Cenerentola

2. Distribuite i personaggi tra gli alunni
3. Hanno 10 minuti per provare individualmente il loro ruolo e studiare il valore che il loro personaggio rappresenta.
4. Gli alunni recitano una breve commedia inventando (incoraggiando l'improvvisazione) il dialogo ma adattandolo alla personalità del loro personaggio.
5. Il lavoro viene ripetuto due volte, come spiegato sopra.
6. Quando tutti i personaggi si comportano con gentilezza, si tiene un laboratorio di riflessione in cui gli alunni condividono emozioni e pensieri.

**Avete mai provato uno degli elementi elencati nella colonna di sinistra?
Vi identificate con qualcuno dei personaggi di Cenerentola?**

7. Infine, l'insegnante chiede agli studenti di cancellare i valori negativi dall'elenco e di scrivere accanto i loro antonimi. L'insegnante pone un'ultima domanda:

Gli studenti pensano di poter cambiare i loro atteggiamenti negativi con altri più positivi?

**Come hanno potuto farlo?
Potrebbero diventare Cenerentola?**



ATTIVITA'

Cenerentola

3 Contest di valori:

Stampate questa tabella in grande e utilizzate una matrice. Ogni membro della classe devono rappresentare un personaggio e una situazione dell'ultima colonna in base al numero tirato sul dado. L'importante è che agiscano in base al valore assegnato a ciascun carattere:

	PERSONAGGIO	VALORE	PROBLEMA
		GENTILEZZA	SEI INVITATO AD UNA FESTA DI COMPLEANNO E RIFIUTI L'INVITO PERCHÉ NON PUOI ANDARE
		UMILTA'	TI SCUSI CON I TUOI GENITORI PER QUALCOSA CHE HAI FATTO DI SBAGLIATO
		EGOISMO	STAI PER MANGIARE LA TUA BARRETTA DI CIOCCOLATO PREFERITA E IL TUO MIGLIORE AMICO TI CHIEDE DI DARGLIENE METÀ
		GENEROSITA'	TUO CUGINO PRENDE IN PRESTITO IL TUO LIBRO PREFERITO MA TU GLIELO REGALI
		BUGUARDO	HAI ROTTO LA FINESTRA GIOCANDO A CALCIO MA DAI LA COLPA A TUA SORELLA
		FORTE	SENTI IL TUO AMICO ESSERE INSULTATO E LO DIFENDI DAVANTI ALLA CLASSE

Un'altra opzione è quella di giocare al contrario: prima gli alunni fanno un elenco di situazioni della loro vita quotidiana e poi devono rappresentarle in base al carattere e al valore che ottengono con il dado.

La tabella fornita è solo un'ispirazione per l'insegnante. L'elenco delle situazioni può essere infinito e dipende dall'originalità dell'insegnante e dei suoi studenti.



IL MAGO DI OZ

Sintesi

Dorothy Gale, una giovane contadina del Kansas, viene travolta da un tornado e arriva nella meravigliosa Terra di Oz. Insieme ai suoi strani nuovi amici, libererà la città di Oz dal dominio di streghe malvagie e falsi maghi mentre cerca la strada di casa.

Valori rappresentati

La leadership come processo di sviluppo

Glinda, la Strega Buona, consiglia a Dorothy di tornare a casa alla fine della storia. Grazie ai consigli che le sono stati dati e alla propria coscienza, Dorothy è in grado di giudicare da sola cosa decidere.

Determinazione

Quando Dorothy decide di voler tornare a casa, il che è legato al libero arbitrio, cioè alla capacità di agire secondo il proprio giudizio su ciò che è giusto e ciò che è sbagliato, considerando e assumendo le conseguenze.

Supporto e assistenza

L'aiuto lungo il percorso è essenziale.

Oggi è noto come mentoring e coaching.

Glinda, la Strega Buona, svolge il ruolo di mentore nella storia. Ma anche i buoni leader dovrebbero agire in questo modo, fornendo un aiuto genuino che connette, coinvolge e sostiene le persone.

La saggezza Pensiero critico.

È "contemplare", è l'ascolto che porta all'acquisizione della saggezza.



ATTIVITA'

Il mago di Oz

1 È una questione di valori!

Dopo aver letto la storia in classe, l'insegnante distribuirà dei fogli con il seguente schema stampato. Gli studenti devono abbinare a ogni personaggio un oggetto dell'altro tavolo e spiegare a cosa serviva ogni oggetto.

PERSONAGGIO

Lo spaventapasseri

L'uomo di latta

Il leone

VALORE

CUORE

CORAGGIO

CERVELLO

SPIEGAZIONE

RISPOSTE:

- Spaventapasseri

Cervello. Voleva avere un cervello per avere intelligenza.

- L'uomo di latta

Cuore. Voleva avere un cuore per sentire l'amore.

• Il leone

Il coraggio. Voleva avere coraggio di non essere un codardo.

In gruppi di tre, si organizza un piccolo teatro per mettere in pratica i valori di cui sopra. In ogni gruppo ci sarà uno spaventapasseri, un uomo di latta e un leone.



ATTIVITA'

Il mago di Oz

Nel primo turno, i membri del gruppo devono essere fedeli al loro personaggio e comportarsi come pensano che uno spaventapasseri, un uomo di latta e un leone si comporterebbero nella vita reale.

Nel secondo turno, devono aggiungere il valore della tabella:

Come si comporterebbe uno spaventapasseri con un cervello, che lo renderebbe intelligente?

Come si comporterebbe un uomo di latta con un cuore, potrebbe provare amore e altre emozioni?

Infine, come reagirebbe un leone dotato di coraggio e audacia?

Che aspetto ha un leone coraggioso?

TEMPO PER RIFLETTERE INSIEME (l'insegnante può ispirarsi al testo seguente): Se ci pensiamo bene, i valori di cui i personaggi pensano di aver bisogno sono già presenti. Solo che non si rendono conto di averli. È una cosa che capita a tutti noi nella vita reale. Ci sottovalutiamo e pensiamo di non poter fare cose che già facciamo. Per questo è importante fare un elenco dei punti di forza e di debolezza, perché è anche necessario conoscere i propri limiti per rafforzarli e continuare a lavorare su ciò che siamo già bravi a fare. Se ci rendiamo conto che a volte non siamo generosi con un collega quando ci chiede qualcosa, dobbiamo lavorare per migliorare la prossima volta e raggiungere l'obiettivo finale di essere persone migliori.



ATTIVITA'

Il mago di Oz

2 Riflessione sul dialogo

Proiettate in classe il video della conversazione tra la Strega Buona e Dorothy. alla fine della storia. Dopo averlo visto, riflettete in classe con i vostri studenti. Nel dialogo, Glinda, la Strega Buona, informa Dorothy che ha sempre avuto il potere di tornare a casa. "Allora perché non glielo hai detto prima?", chiede lo Spaventapasseri. "Perché ho dovuto impararlo da solo". Come evidenziato nell'elenco dei valori, il sostegno è molto importante nel processo di sviluppo di una persona. Aiutare qualcuno in modo autentico dà gli strumenti per raggiungere i propri obiettivi. A volte sottovalutiamo i consigli e gli avvertimenti che ci vengono dati dai nostri genitori e pensiamo di poter realizzare da soli qualsiasi cosa ci proponiamo di fare. Ma è importante rendersi conto che i maggiori successi derivano dalla collaborazione e dalla presenza di persone che ci aiutano in modo altruistico. Infine, la morale della storia è che per fortuna abbiamo la libertà di volontà, cioè la libertà di agire e decidere liberamente.

Il successo dipende solo da noi e dalle conseguenze delle nostre decisioni.
RIFLETTERE SUL PROPRIO COMPORTAMENTO (domande da porre agli studenti):

Vi siete mai arrabbiati quando i vostri genitori vi hanno dato un consiglio che non volevi sentire?

Date spesso consigli ai vostri amici su questioni che li riguardano e loro danno consigli a voi?



Li ascoltate o li ignorate?



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



IL PICCOLO PRINCIPE

Sintesi

La storia segue un giovane principe che visita diversi pianeti nello spazio, tra cui la Terra, e affronta i temi della solitudine, dell'amicizia, dell'amore e della perdita. Nonostante lo stile da libro per bambini, Il Piccolo Principe fa osservazioni sulla vita, sugli adulti e sulla natura umana, introducendo una serie di concetti filosofici come l'autorità, la solitudine e la proprietà.

Valori rappresentati

Relazioni e responsabilità

Il Piccolo Principe insegna che la responsabilità richiesta dalle relazioni con gli altri porta a una maggiore comprensione e apprezzamento delle proprie responsabilità nei confronti del mondo in generale.

L'amore

La storia del principe e della sua rosa è una parabola (una storia che insegna una lezione) sulla natura del vero amore. L'amore del principe per la sua rosa è il motore del romanzo. Il principe lascia il suo pianeta per la rosa; la rosa permea le conversazioni del principe con il narratore e, infine, la rosa diventa il motivo per cui il principe vuole tornare sul suo pianeta. La fonte dell'amore del principe è il senso di responsabilità nei confronti della sua amata rosa.

Amicizia

Gli amici portano più felicità nella nostra vita di qualsiasi altra cosa. Le amicizie hanno un impatto enorme sulla salute mentale e sulla felicità. I buoni amici alleviano lo stress, danno conforto e gioia e prevengono la solitudine e l'isolamento. Anche lo sviluppo di amicizie strette può avere un grande impatto sulla salute fisica. Quando la volpe chiede di essere addomesticata, spiega al Piccolo Principe che investire in un'altra persona rende quella persona, e tutto ciò che la riguarda, più speciale. Il Piccolo Principe mostra che ciò che si dà all'altro è ancora più importante di ciò che l'altro dà in cambio.

Verità e onestà

Il tema principale de Il Piccolo Principe è l'importanza di guardare sotto la superficie per trovare la vera verità e il significato di una cosa. È la volpe che insegna al Principe a vedere con il cuore e non solo con gli occhi. Quale lezione impariamo dal Piccolo Principe? La lezione morale de Il Piccolo Principe è che l'amore è la cosa più importante e ci permette di vedere davvero il cuore e la bellezza di tutte le cose. Il Piccolo Principe abbandona la sua rosa perché trova il suo comportamento troppo difficile da sopportare.



ATTIVITA'

Il piccolo principe

1 Gioco di ruolo

Lavorare con un partner. Conversare. Discutere/proporre un dialogo per il gioco di ruolo.

Alunno A: Tu sei la rosa. La rosa non è mai felice. La rosa ti dice la sua problemi per il Piccolo Principe.

Alunno B: Tu sei il Piccolo Principe. Il Piccolo Principe cerca di aiutare la rosa.

Domande:

Quali sono i problemi e le questioni che la Rose sta vivendo nel mondo di oggi (ad esempio, uno dei temi ruota intorno al guardare sotto la superficie per vedere la bellezza all'interno) - i giovani si sentono sotto pressione per apparire/comportarsi in un certo modo?

Esplorare -Perché la rosa è infelice? Relazioni, amicizie, amore, verità e onestà. -

Come può il Principe aiutare la rosa? Ad esempio, ascoltando (essendo un buon amico). Empatia, mostrare compassione, dare consigli, ecc.



Gli alunni lavoreranno in coppia o in piccoli gruppi per esplorare i diversi personaggi incontrati dal Principe (vedi sotto).

Ogni gruppo sceglierà un personaggio.

Riscriveranno la sceneggiatura dal punto di vista del Principe se il Principe consiglia i personaggi su come migliorare la qualità della vita su quel pianeta.

I gruppi elaborano un dialogo e recitano la conversazione con il personaggio assegnato.



ATTIVITA'

Il piccolo principe

Dibattito - Pensare, condividere, accoppiare la strategia e il diamante 9

Discussione sul significato dell'amicizia.

Gli studenti lavorano da soli e poi a coppie per condividere le loro idee (l'insegnante riassume le idee in una mappa mentale e la classe riflette sui valori dell'amicizia). Sulla base dei valori discussi, gli studenti vengono divisi in gruppi e classificano i valori dal più alto al più basso (strategia del diamante 9). Risponderanno poi alle domande:

L'unica qualità che il mio gruppo concorda sia la più importante nella l'amicizia èperché.....

La qualità su cui abbiamo avuto difficoltà a trovare un accordo è stata perché

La mia idea di ciò che è importante in un'amicizia è cambiata durante questa attività. è perché.....

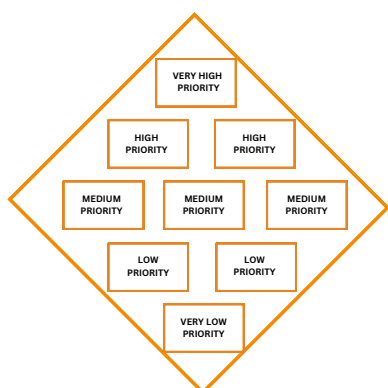
Una cosa che ho imparato su di me grazie a questa attività è perché...

Il Diamond Nine è una strategia linguistica orale che sfida gli studenti a lavorare insieme per valutare e stabilire le priorità.

PRIORITÀ MOLTO ALTA collettivamente nove idee, opinioni

PRIORITÀ ALTA informazioni come ritengono opportuno

PRIORITÀ MEDIA dalla più importante alla meno importante.



LA BELLA E LA BESTIA

Sintesi

La Bella e la Bestia è la storia di un giovane principe che è stato vittima di un incantesimo. Il suo incantesimo poteva essere spezzato solo con il vero amore. Attraverso molti alti e bassi, ha trovato l'amore con la Bella e lei, col tempo, lo ha ricambiato. Si sposano e l'incantesimo del principe si spezza. Si separano e vivono per sempre felici e contenti.



Valori rappresentati

L'empatia

Questo coraggio si manifesta in diversi momenti della storia. Una di queste è quando Belle decide di curare le ferite subite dalla bestia quando si trova di fronte ai lupi, per salvare Belle dall'imboscata. Un altro momento in cui l'empatia si riflette nella storia è quando il padre di Belle si reca da solo al castello per salvare la figlia durante una forte nevicata e, affinché Belle possa trovare più facilmente il padre, la bestia decide di dare a Belle lo specchio magico.

L'amore

Il valore dell'amore è la chiave di volta di questa storia, ed è particolarmente evidente alla fine del racconto. Quando, all'ultimo momento della vita della bestia, il suo incantesimo si spezza e ritorna alla sua forma originale, tutto grazie all'amore che si è creato tra lui e Belle nel corso della storia.

Fiducia

Il valore della fiducia si apprezza man mano che la storia procede. Cioè, quando la paura iniziale di Belle nei confronti della Bestia svanisce e i due acquistano fiducia l'uno nell'altro, questa fiducia alla fine lascia il posto all'amore tra i due.

Tolleranza

Uno dei momenti in cui la tolleranza è al centro della storia è quando Belle si rende conto che il principe, che abita il castello, non è così cattivo come sembra. A poco a poco si lascia alle spalle l'aspetto bestiale del principe e scopre una persona compassionevole e gentile.



ATTIVITA'

La Bella e la Bestia

1 La guida

Questa attività sarà svolta a coppie, se possibile in uno spazio ampio. Vedi Hanno bisogno di oggetti di forma irregolare, con un punto di partenza e un punto di arrivo. Uno dei due partner deve essere bendato mentre l'altro lo guida con le indicazioni per raggiungere la fine del percorso in modo sicuro. A chi è bendato verranno date indicazioni come "salta il cerchio", "gira a destra" o "fai una papera". A seconda della disposizione degli elementi. Ogni membro della coppia deve svolgere il ruolo di guida e di colui che viene guidato. Non importa quanto tempo ci voglia per completare il corso, l'importante è arrivare a destinazione in sicurezza e sentirsi sicuri durante il percorso.

Tecnica Hanno **2**

Consiste nell'interrogare il personaggio mentre recita.

Un gruppo di studenti recita la scena di fronte a un pubblico, che sarà il resto degli studenti.

Ogni spettatore può interrompere la scena e porre al personaggio una serie di domande sul suo comportamento, il motivo del loro comportamento, o anche le conseguenze del loro comportamento in questo modo.



ATTIVITA'

La Bella e la Bestia

Amare gli altri come se stessi **3**

Consiste nell'interrogare il personaggio mentre agisce. Un gruppo di studenti recita la scena davanti a un pubblico, che è il resto degli studenti. Ogni spettatore può interrompere la scena in qualsiasi momento e porre al personaggio una serie di domande sul suo comportamento, come ad esempio il motivo del suo comportamento, o anche le conseguenze di un tale comportamento.

4 Cerchio magico

Ogni partecipante scrive su un foglio le caratteristiche del personaggio.

A sinistra.

I fogli vengono messi in un sacchetto e vengono letti ad alta voce e i partecipanti devono indovinare di quale personaggio si sta parlando.

È un gioco divertente che aiuta a insegnare il rispetto.



IL BRUTTO ANATROCCOLO

Sintesi

Il brutto anatroccolo è una storia molto educativa e piena di valori. Racconta la storia di un'anatra che ebbe sette anatroccoli. Uno di loro era molto diverso dagli altri e tutti gli dicevano che era molto brutto e lo allontanavano, persino sua madre gli voltava le spalle. Un giorno, il Brutto Anatroccolo decise di scappare da lì perché si sentiva infelice. Ha passato un inverno molto duro perché ha incontrato diverse persone che volevano approfittarsi di lui e ha dovuto badare a se stesso. Finalmente è arrivata la primavera. Incontrò uno stormo di cigni che volevano accoglierlo. All'inizio pensò che stessero ridendo anche di lui, ma quando vide il suo riflesso nell'acqua, capì che era solo uno di loro.

Valori rappresentati

Tolleranza

Educare i bambini a questo valore è fondamentale, prima è meglio è. È una cosa che dobbiamo insegnare ai bambini fin da piccoli, perché vivranno in un mondo sempre più eterogeneo. Questo valore ci insegna ad accettare le differenze di chi ci circonda e ad accettarle così come sono. Nel caso di questa storia, queste differenze sono solo fisiche, ma le faremo riflettere su situazioni in cui ci sono differenze di opinioni, modi di pensare, credenze e molte altre cose che vediamo ogni giorno.

L'amore

Tutti possono vedere come il Brutto Anatroccolo sia molto triste e questo perché gli manca qualcosa di molto importante nella sua vita, l'amore. Non solo l'amore della sua famiglia, ma anche l'amore per se stesso, perché gli altri lo facevano sentire brutto e inutile. Alla fine della storia vediamo che quando riceve un po' di amore dallo stormo di cigni si riempie di felicità, perché possiamo avere molte cose nella vita, ma se ci manca l'amore o le persone con cui dividerle, non siamo nulla.

L'empatia

Volevamo sottolineare la costante mancanza di empatia dei personaggi della storia. La mamma anatra, che non fa nulla per impedire a tutti di ridere di suo figlio e di lasciarlo da parte, o le altre anatre, che si prendono continuamente gioco di lui senza pensare a cosa accadrebbe se fossero al suo posto.



ATTIVITA'

Il brutto anatroccolo

1

Gioco di ruolo

Gli studenti lavoreranno in gruppi di quattro. Uno di loro rappresenterà il brutto anatroccolo e gli altri tre rappresenteranno i loro fratelli e le altre anatre della storia. In teatro si deve mostrare come il brutto anatroccolo sia molto triste, sia si sente sempre incompreso e solo. Le altre anatre devono comportarsi in modo crudele nei suoi confronti, deridendolo, lasciandolo da parte e fingendo persino di attaccarlo fisicamente.

Alla fine dello spettacolo faranno un gruppo di riflessione ispirata alle seguenti domande:

Perché gli animali chiamarono il Brutto Anatroccolo "brutto"?

Una persona diventa brutta solo perché ha un aspetto diverso?

Questo ci dà il diritto di fare i prepotenti con loro?

L'aspetto esteriore delle persone prevale sulla loro personalità?

Perché il Brutto Anatroccolo ha dovuto cercare altri animali che gli assomigliassero?

Sei soddisfatto di te stesso?

Riesci a pensare a una situazione della tua vita in cui vorresti fare questo ad altre persone?

Pensi che dopo questo, il comportamento cambierà?

Se le principesse dei film fossero brutte, pensi che avrebbero avuto il loro "vissero felici e contenti"?



ACTIVITIES

The Ugly Duckling

2

Inversione di ruolo

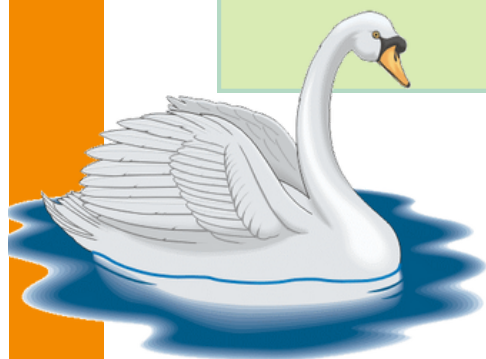
Con questa attività ci proponiamo di rendere gli studenti consapevoli della importanza dei valori in una persona. Per cominciare, gli alunni che prima rappresentavano le anatre crudeli ora saranno l'opposto, dolci e amorevoli.

D'altra parte, l'allievo che rappresentava il Brutto Anatroccolo sarà ora crudele e scortese. Alla fine di questa parte, faranno una piccola riflessione su ciò che hanno vissuto. Poi reciteranno di nuovo la storia, ma questa volta tutti i personaggi saranno pieni di valori.

Cosa accadrebbe nel mondo se tutte le persone fossero buone?

Come possiamo raggiungere questo obiettivo?

Cosa potete fare per aiutare?



Unisciti alla mia squadra

3

Con questa attività ci proponiamo di rendere gli studenti consapevoli della importanza dei valori in una persona. Per cominciare, gli alunni che prima rappresentavano le anatre crudeli ora saranno l'opposto, dolci e amorevoli. D'altra parte, l'allievo che rappresentava il Brutto Anatroccolo sarà ora crudele e scortese. Alla fine di questa parte, faranno una piccola riflessione su ciò che hanno vissuto. Poi reciteranno di nuovo la storia, ma questa volta tutti i personaggi saranno pieni di valori. cooperazione, empatia e fiducia. In questa occasione, inizieremo lavorare individualmente. Dopo una lettura di gruppo della storia, creeremo un nuovo personaggio (a scelta dello studente) la cui missione sarà quella di difendere il Brutto Anatroccolo e c o n v i n c e r e gli altri anatroccoli a fidarsi di lui e a unirsi alla sua squadra, accogliendo il Brutto Anatroccolo nel loro gruppo. Lasciate circa venti minuti a ogni studente per creare il proprio personaggio e lavorare su un discorso da recitare per gli altri alunni.





8 STORIES

FOR CREATIVITY



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Dichiarazione di non responsabilità: il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti che riflettono solo le opinioni degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.