

Oltre lo schermo

Percorso teatrale alla scoperta del diverso, nella realtà fisica e digitale che caratterizza il nostro presente

Premessa

Oltre lo schermo offrirà la possibilità ai partecipanti di giocare con sé stessi misurandosi con attitudini, comportamenti, culture differenti, utilizzando l'esperienza teatrale come catalizzatore del confronto

Sinossi

Il fine principale del laboratorio sarà quello di **stimolare i ragazzi all'interpretazione di personaggi che abbiano un approccio ai contenuti web il più variegato e strutturato possibile.** Una volta acquisti gli strumenti, i partecipanti li utilizzeranno per costruire figure vicine alla realtà con le quali relazionarsi alla performance finale, a tema cyber-bullismo.

Attraverso esercizi teatrali, momenti di osservazione e condivisione e con l'aiuto di elementi di scrittura creativa i partecipanti saranno aiutati a calarsi nell'indole e nell'attitudine di persone di età, posizione sociale e formazione culturale diversa dalla loro in modo da innestare i **meccanismi tipici del conflitto teatrale**, trasposizione enfatizzata di quello reale.

Ogni formatore attingerà dal suo bagaglio personale di esperienza per introdurre la costruzione del personaggio attraverso attività teatrali basate sull'imitazione, la relazione, l'ascolto, l'improvvisazione e poi la definizione di tutte le caratteristiche principali e secondarie.

Per facilitare l'attività i partecipanti verranno invitati a partire dalle loro esperienze personali, dalla condivisione e dall'analisi libera di fenomeni di accanimento o di discussione web più o meno noti approfondendo gli elementi intuibili o immaginabili di disagio psico-emotivo degli "attori" in gioco.

Il percorso condurrà il singolo partecipante a individuare dei **modelli comunicativi non virtuosi su cui applicare il proprio estro e la propria creatività** e con questa analisi ludica comprendere nel profondo i meccanismi più o meno lontani dalla propria personale indole.

Il risultato sarà una massa di personaggi dalle modalità varie e conflittuali che possano interagire con l'esperienza-spettacolo aggiungendo una valore di realtà a 360 gradi alla rappresentazione nella quale **il pubblico sia davvero motore fondamentale delle dinamiche in scena.**

.

Destinatari

Minimo 130 alunni per un massimo di 10 gruppi o classi

Metodologia

Durante il percorso ci avvarremo di diversi strumenti per promuovere le competenze cognitive, relazionali ed emotive dei partecipanti avvalendoci delle seguenti metodologie, **raggiungendo un totale di 46 ore di attività per ciascun gruppo di lavoro.**

- [ ] **Didattica laboratoriale**
  laboratori di teatro, scrittura creativa, art direction, dibattiti, giochi di ruolo

- [ ] **Apprendimento Cooperativo**
  giochi e attività manuali attraverso le quali favorire la collaborazione all'interno del gruppo classe

- [ ] **Didattica Teatrale**
  visione e selezione di spettacoli, approccio alle regole drammaturgiche

- [ ] **Circle Time**
  momenti di condivisione, confronto e feedback tra i partecipanti per verificare l'andamento dei laboratori

- [ ] **Accompagnamento Psicologico**
  Supporto legato all'esperienza vissuta, unito ad attività legate all'educazione emotiva e all'espressività.

Attività

Presentazione del progetto

Incontro conoscitivo con i partecipanti, confronto attivo sugli obiettivi del progetto

Tra online e offline

Attività legate all'educazione emotiva e all'espressività, con l'aggiunta di un'esperienza digitale teatralizzata. Liberamente ispirata allo spettacolo teatrale "Public Baby", l'esperienza online consente ai ragazzi di interagire con il profilo social di un'aspirante influencer, impersonando hater o personaggi visti online in precedenza. Contestualmente, i ragazzi assistono alle reazioni della protagonista in tempo reale: avranno così modo di mettere insieme il livello virtuale con quello reale.

Formazione sui mezzi digitali

Analisi e approfondimenti incentrati sul mondo digitale, e in particolare sul fenomeno dell'hate speech: lezioni frontali con esperti nell'ambito dell'etica digitale che possano promuovere nei giovani un utilizzo sano e consapevole degli strumenti digitali.

Laboratorio teatrale

Didattica teatrale finalizzata a sviluppare competenze linguistiche, espositive e relazionali:
- Training, attività di movimento e creazione del gruppo, lavoro sullo stato in scena, improvvisazione
- Corpo: lavoro su respirazione e fisicità, dinamica, ritmo, energia, percezione di sé per una migliore relazione con il gruppo e con lo spazio
- Spazio: percezione dello spazio, relazione tra corpo e spazio; scoperta dello spazio scenico e teatrale, relazione del gruppo nello spazio

Evento finale

Momento di chiusura collettiva e confronto, in cui i ragazzi avranno la possibilità di conoscere i partecipanti delle altre scuole e assisteranno insieme allo spettacolo Public Baby, ricostruito anche grazie alle riflessioni condivise dopo l'esperienza fatta in classe.

Scopri Naif

contact@siamonaif.com
www.siamonaif.it
Instagram: @siamonaif
Facebook: @teatronaif

Naif