



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



Programma di Educazione alla Bellezza

Apprendimento per giovani volontari, studenti e artisti

Numero di Progetto: 2020-1-IT02-KA227-ADU-095267

Il sostegno della Commissione europea alla produzione della presente 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.



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



Contenuti

Introduzione	4
Programma di “Educazione alla Bellezza” per giovani volontari/studenti/artisti	5
Presentazione dei Moduli e del Piano delle Lezioni	7
Modulo 1: «Riscoprire lo Spiritus Loci»	7
Scheda di Identificazione del Modulo 1	10
PIANO DELLE LEZIONI – Modulo 1 «Riscoprire lo Spiritus Loci»	11
Dispensa per Lavoro sul Campo Modulo 1 – Unità 1	15
Dispensa per Lavoro sul Campo Modulo 1 – Unità 2	16
Dispensa per Lavoro sul Campo Modulo 1 – Unità 3	18
Dispensa per Lavoro sul Campo Modulo 1 – Unità 4	19
Modulo 2: «Proprietà e Ricerca Azione»	22
Scheda di Identificazione Modulo 2	24
PIANO DELLE LEZIONI – Modulo 2: «Proprietà e Ricerca Azione»	25
Dispensa per Lavoro sul Campo Modulo 2 – Unità 1	26
Dispensa per Lavoro sul Campo Modulo 2 – Unità 2	27
Dispensa per Lavoro sul Campo Modulo 2 – Unità 3	27
Modulo 3: «Project Work Artistico»	29
Scheda di Identificazione Modulo 3	31
PIANO DELLE LEZIONI – Modulo 3 « Project Work Artistico »	32
Linee Guida al Project Work per Allievi e Tutor	33
Modulo 4: «L’Arte come Pietra Angolare della Cittadinanza Planetaria – Guida all’Esplorazione Etica dell’Espressione Artistica da Locale a Planetaria »	34
Scheda di Identificazione Modulo 4	35
PIANO DELLE LEZIONI – Modulo 4 « L’Arte come Pietra Angolare della Cittadinanza Planetaria – Guida all’Esplorazione Etica dell’Espressione Artistica da Locale a Planetaria »	37



Document Revision History

No.	Rilascio Documento	Data Revisione	Descrizione Revisione	Note Tracciamento Revisione
01	V01	04/05/2022	Aggiornamento di moduli e struttura	Minuti del TPM il 13/04/22
02	V02	26/05/2022	Pre-revisione finale dei moduli durante il TPM	Minuti del TPM il 26/27 maggio 2022 Vilnius
03	VO2	29/10/2022	Versione finale dei moduli durante il TPM	Minuti del TPM il 29/10/2022 tramite piattaforma GoToMeeting



Introduzione

Il Programma di Spiritus Loci parte dalla convinzione che senza conoscenza il nostro mondo si restringe, e anche limitando i linguaggi artistici impoveriamo i nostri mondi.

L'arricchimento del nostro vocabolario, non solo lessicale, sarà quindi di grande importanza per una riappropriazione dei luoghi, aprendo lo spazio a rinnovate e riattivate espressioni culturali e artistiche, a partire dalla conoscenza dei luoghi e dalla riscoperta del loro Spiritus Loci.

SPIRITUS LOCI si prefigge di affrontare la crisi causata dalla pandemia europea evidenziando i contributi e la creatività dei giovani, la ricerca dell'innovazione con la cooperazione transnazionale mirata a liberare il potenziale dei giovani attraverso nuovi linguaggi artistici che esprimono lo sguardo sui luoghi in cui vivono. L'obiettivo atteso è la generazione o la rigenerazione della bellezza dei luoghi fisici e della comunità, quando queste comunità riescono ad unirsi per qualcosa di bello e utile.

L'obiettivo specifico è sviluppare percorsi di apprendimento innovativi e creativi per il pubblico di riferimento di SPIRITUS LOCI, che opera nel settore culturale con le nuove tecnologie, con l'obiettivo di approfondire e rafforzare le competenze digitali applicate al lavoro sul campo e con le persone delle comunità di riferimento per creare e realizzare eventi artistici che diano una nuova prospettiva di utilizzo dei luoghi considerati importanti per le persone che vi abitano.

In base a questa sfida, l'impegno del partenariato europeo si concentra sullo sviluppo di risorse educative per l'apprendimento delle attività accessorie da testare e valutare con i beneficiari diretti: gestori di associazioni culturali, giovani e volontari senior, operatori culturali, artisti individuali e associati, educatori e formatori, studenti universitari e discenti adulti, comunicatori scientifici e culturali, sostenitori di eventi culturali.

Il processo di valutazione in corso sulle risorse di apprendimento sviluppate è stato concesso anche da un gruppo di venti esperti provenienti da Italia (Speha Fresia) e Bulgaria (CERI) invitati a fornire un feedback esterno sul nuovo Curriculum durante le riunioni dei focus group o i questionari mirati di garanzia della qualità.

Il curriculum Education to Beauty viene consegnato in modalità ibrida e include sessioni di e-learning (sincrone e asincrono) integrate alle attività faccia a faccia, con l'apprendimento facendo sessioni sul campo e la realizzazione di un lavoro di progetto specifico per paese, con l'esito di un evento finale eseguito dai partecipanti.

L'utilizzo di ambienti virtuali e risorse multimediali sono armonizzati ai diversi gruppi target, fornendo strumenti mirati ad attrarre anche il grande pubblico, ampliandone l'accessibilità tenendo conto dei diversi dispositivi (tablet e smartphone) e le diverse lingue dei partner, oltre alla versione inglese che garantirà una più ampia diffusione e la potenziale replicabilità dell'esperienza SPIRITUS LOCI.

I principali beneficiari del Programma Education to Beauty sono sia gli insegnanti, formatori, educatori, organizzatori e operatori culturali senior dei partner che saranno coinvolti nel processo di apprendimento e i giovani volontari, studenti o ex studenti universitari, giovani artisti e operatori culturali, protagonisti del progetto.



Programma di «Educazione alla Bellezza» per Giovani Volontari/Studenti/Artisti

La conoscenza e l'appropriazione di un nuovo spirito dei luoghi sarà un viaggio, soprattutto di suoni, come un eccezionale esercizio di attenzione che coinvolgerà sia insegnanti, formatori, ricercatori e organizzatori di volontari, sia giovani volontari, studenti universitari e giovani artisti e aspiranti professionisti del settore culturale.

In questi contesti, è stato necessario non subire passivamente la situazione pandemica perché l'alternativa sarebbe stata la dispersione di un patrimonio eccezionale di associazioni e gruppi di cittadini locali impegnati nella protezione e nel miglioramento del loro ambiente naturale sociale e culturale. Per trovare nuovi modi di partecipare, anche per le persone più mature o per quelle lontane dal mondo digitale, le giovani generazioni possono venire in nostro aiuto. Crediamo che questo scambio, tra conoscenze e competenze esperienziali nel mondo digitale, non sia particolarmente innovativo, ma sia certamente ancora necessario. Il Programma di «Educazione alla Bellezza» per Giovani Volontari/Studenti/Artisti prevede:

- **60 ore di formazione e 30 giorni di project work** per giovani volti alla realizzazione di eventi artistici nei quattro siti di prova europei: Italia, Germania, Grecia e Lituania.

La struttura della proposta di apprendimento comprende 4 moduli, divisi tra sessioni faccia a faccia (o online) e nel lavoro sul campo, più 30 giorni per il lavoro di progetto artistico con l'obiettivo di organizzare un evento finale.

«Educazione alla Bellezza» per Giovani	300 ore		
	40 ore FACE- TO- FACE/ ONLINE	20 ore LAVORO SUL CAMPO	240 ORE PROJECT WORK ARTISTIC O
Modulo 1: RISCOPRIRE LO SPIRITUS LOCI & IDENTIFICAZIONE DEL LUOGO AMATO	8h.	8h.	240h.
Modulo 2: PROPRIETA' & RICERCA AZIONE	4h.	12h.	
Modulo 3: PROJECT WORK ARTISTICO	16h.	=/=	
Modulo 4: EDUCAZIONE ALL'ARTE COME PIETRA ANGOLARE DELLA CITTADINANZA PLANETARIA	12h.	=/=	



Modulo 1 – Riscoprire lo Spiritus Loci (UNPLI)

UNPLI, con la sua lunga esperienza nella tutela e valorizzazione del patrimonio culturale, naturale, tangibile e immateriale, introduce in questo primo Modulo elementi di innovazione con l'utilizzo di strumenti informatici per iniziare la narrazione del luogo. Questo modulo guiderà gli studenti nell'identificazione del "luogo selezionato" da riscoprire da parte delle comunità locali.

Modulo 2 – Proprietà e Ricerca Azione (MRU)

Questo modulo affronterà il tema della proprietà del bene distinto dalla sua potenziale "appropriazione" da parte delle comunità. Questo significa entrare in relazione con coloro che detengono il titolo di bene/luogo che è il nostro oggetto di "rivalutazione" e con tutti coloro che possono avere voce in capitolo, come restauratori, esperti del patrimonio culturale locale, amministratori pubblici, proprietari privati, civili e religiosi, architetti, urbanisti e paesaggisti, ecc. I partecipanti saranno formati per svolgere una ricerca sul campo con questi interlocutori per cercare di riscoprire insieme lo Spiritus Loci.

Modulo 3 - Project Work Artistico (SMouTh)

Questo modulo rappresenta l'espressione creativa e artistica dei partecipanti. In questo percorso saranno accompagnati dalla direzione artistica di SMouTh per costruire un evento secondo standard artistici, operativi ed etici coerenti. L'idea di un evento sul quale intendiamo lavorare, sarà uno spettacolo contemporaneo, fresco, interdisciplinare (che può includere diverse arti combinate) come tentativo di opporsi ai rigidi risvegli anacronistici, rispondendo agli interessi e alle esigenze delle giovani generazioni.

Modulo 4 – Arte come Pietra Angolare dell'Educazione alla Cittadinanza Planetaria (LUH)

L'Università di Leibniz ci guiderà con questo modulo nell'esplorazione etica dell'espressione artistica come esercizio di cittadinanza, da una prospettiva locale a planetaria, sottolineando il concetto di rispetto per il "pianeta", la "madre terra", la biodiversità, anche culturale, con la consapevolezza che questi grandi eventi performativi o il turismo di massa, sono tra i settori di maggior impatto a livello ambientale e culturale, nonché sulla sicurezza dei lavoratori in questi settori.

Il programma Educazione alla Bellezza è pensato per essere usufruito di persona, con sessioni faccia a faccia, ma anche a distanza, sia sincrone che asincrone, facilitando l'apprendimento auto-diretto con la disponibilità di lezioni video nel MOOC.

Le istruzioni sono contenute nel **Piano delle Lezioni per Tutor**.

Dopo le sessioni in presenza o in remoto, il facilitatore propone l'attività sul campo, andando fisicamente nel luogo scelto. Si consiglia di formare piccoli gruppi di 4 o 5 persone.

Le istruzioni sono contenute nella **Dispensa per Studenti**.

Il cuore del Programma di Educazione alla Bellezza è il Project Work Artistico che è istituito per guidare i partecipanti nell'organizzazione e realizzazione di un evento culturale che rinnova il valore e la considerazione delle comunità coinvolte.



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



Le istruzioni sono contenute nelle **linee guida del progetto per studenti e tutor.**



Presentation of the Modules and Lesson Plans

Modulo 1: «Riscoprire lo Spiritus Loci»

Quando usiamo il termine ri-scoperta, molte volte ci riferiamo a forme di rieducazione come educazione al patrimonio artistico-paesaggistico per recuperare e valorizzare tutta la bellezza che ci circonda.

Pertanto, questo modulo presenta varie tecniche per riscoprire lo spirito di un luogo, proponendo una serie di metodologie per una comprensione razionale, culturale e storica dei luoghi, comprensione che può consentire il pieno sviluppo della persona umana. È un processo educativo che facilita l'individuo a vivere il proprio posto, così come il rapporto con gli altri, nella sua funzione antropologica e identitaria, come testimone di civiltà, necessaria per l'appropriazione della memoria e dell'identità collettiva.

Per raggiungere questo obiettivo, si è invitati in una formazione di 16 ore di cui 8 faccia a faccia o online e 8 sul campo, strutturandoli secondo una suddivisione di 4 unità di apprendimento di 4 ore ciascuna organizzata come segue:

1. *Prima unità didattica – LEGGERE IL LUOGO*
2. *Seconda unità didattica- LUOGHI DA IMMAGINARE*
3. *Terza unità didattica – LA NUOVA FORMA DEI LUOGHI*
4. *Quarta unità di apprendimento – I LUOGHI DEL FUTURO*

Ogni unità ci permette di riscoprire l'identità del luogo dove ognuno è responsabile del futuro sviluppo del luogo.

Vediamo come questo modulo può essere efficacemente utilizzato per scopi educativi che coinvolgono anche altre aree; valori, obiettivi e metodologie dell'educazione del paesaggio trovano infatti numerosi punti di convergenza nell'educazione interculturale, educazione al patrimonio e sviluppo sostenibile.

Il paesaggio indica non solo un valore ecologico ma anche "antropogenico", cioè un contenitore di caratteristiche immateriali derivanti dalla percezione come fonte di sentimenti ed emozioni.

Un'opera sul campo articolata in tappe che permette ai cittadini di scoprire le diverse caratteristiche e modalità di trasformazione di un luogo e come proporre opportune riflessioni sul tema, al fine di preservarne l'identità originaria.

L'obiettivo è quello di promuovere una comprensione razionale del nostro patrimonio, soprattutto quello svalutato o abbandonato, che ha subito un indebolimento con la perdita di riti, tradizioni, e tutti quei luoghi che sono continuamente esposti al degrado strutturale e morale. Così, come specificato nella convenzione sul paesaggio, l'obiettivo comune dovrebbe essere quello di immaginare luoghi come "Chronotope": Luoghi urbanizzati trasformati in tempo storico, intesi come luoghi fisici dell'architettura spaziale e temporale animati dai ritmi di presenza dei suoi cittadini che possono recuperare il loro valore spirituale. (B. Castiglioni, *Educare al Paesaggio*, 2009)



ORE DI APPRENDIMENTO			
FACE-TO-FACE / ONLINE	LAVORO SUL CAMPO	PROJECT WORK	ORE TOTALI
8 ORE	8 ORE	==	16 ORE

<p>MODULO 1</p> <p>Riscoprire lo Spiritus Loci e Identificazione del luogo amato</p>	<p>Questo tipo di percorso educativo è in grado di incoraggiare e accrescere la consapevolezza e le responsabilità di ciascuno e di renderlo più capace di esprimere le sue «aspirazioni» verso i luoghi. L'obiettivo è anche quello di favorire una connessione emotiva più intensa con i luoghi della vita, perché includere il paesaggio significa «comprendere meglio noi stessi». (Corna-Pellegrini, 1995, p. 217).</p> <p>Le azioni svolte nella prima unità didattica sono presentate come un prerequisito necessario, volto ad acquisire una grande comprensione di "ciò che si vede", costruendo un percorso educativo volto ad aumentare la consapevolezza verso il paesaggio, al fine di acquisire valori e pensiero critico, nella ricerca dell'identità del luogo (vedi Unità 1).</p> <p>Un senso di responsabilità che si traduce in momenti di lavoro condiviso orientati all'acquisizione di una pianificazione consapevole nel rispetto degli altri, incoraggiando e stimolando l'immaginazione e la concretezza (vedi Unità 2 e 3).</p> <p>Infine, affrontando il luogo come una realtà dinamica, frutto anche dei nostri progetti, possiamo meglio comprendere «il patrimonio come elemento generativo, che mette in moto conoscenza e relazioni» (Bortolotti, Calidoni, Mascheroni and Mattozzi, 2007). (Vedi unità 4).</p>
--	---



At termine di questo modulo il giovane volontario/studente/ artista performativo sarà in grado di:

CONOSCENZA	<ul style="list-style-type: none">▪ Descrivere il luogo, la storia e le sue dinamiche sociali.▪ Riconoscere le relazioni tra i vari luoghi e la loro unicità.▪ Definire le potenzialità che un luogo deve suscitare e offrire emozioni e buoni sentimenti.
COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none">▪ Comprendere le trasformazioni dei luoghi immaginando prospettive future.▪ Applicare competenze sociali, di design e trasformative.▪ Conoscenza fattuale per identificare le forme d'arte che possono meglio rappresentare il luogo.
ATTITUDINI	<ul style="list-style-type: none">▪ Apertura all'interazione con i luoghi e le persone di riferimento, coniugando emozioni e progettualità.▪ Sensibilizzazione sulle questioni etiche agevolando i processi di responsabilità.▪ Applicare le conoscenze per agire con competenza (imparare ad imparare).



Scheda di Identificazione Modulo 1

TITOLO DEL MODULO: Riscoprire lo Spiritus Loci	
Impostazione	<input checked="" type="checkbox"/> Apprendimento Face-to-face (F2F) <input checked="" type="checkbox"/> Apprendimento Online Sincrono (SYN) <input type="checkbox"/> Apprendimento Online Asincrono (ASY) <input type="checkbox"/> Apprendimento sul Campo (ITF)
Tipo/i di attività	<input checked="" type="checkbox"/> Lezione <input checked="" type="checkbox"/> Discussione in Plenaria <input checked="" type="checkbox"/> Attività di gruppo <input type="checkbox"/> Attività individuale <input type="checkbox"/> Altro:
Requisiti	<input checked="" type="checkbox"/> PC / Portatile <input checked="" type="checkbox"/> Dispositivi mobili <input checked="" type="checkbox"/> Internet <input checked="" type="checkbox"/> Proiettore <input type="checkbox"/> Altro:
Suggerimenti per i Tutor	<p>L'obiettivo di questo modulo è quello di far acquisire agli studenti una maggiore conoscenza e consapevolezza del luogo "del cuore", esplorando nuove idee, valori e significati. A tal fine, saranno necessarie lezioni in sincrono (faccia a faccia/online) e asincrono (online), utilizzando portatile, smartphone e dispositivi aggiuntivi come proiettori. Il lavoro sul campo sarà particolarmente importante, perché permetterà ai partecipanti di interagire con i locali e gli abitanti, al fine di comprendere meglio le dinamiche e le relazioni che animano il luogo. Poi, nelle attività plenarie o individuali, ci saranno riflessioni sugli input forniti durante le lezioni. Poiché il modulo si basa in particolare sulla conoscenza e l'analisi del territorio, può offrire nuove idee per sviluppare i prossimi eventi culturali e sociali che saranno pianificati.</p>



PIANO DELLE LEZIONI – Modulo 1 «Rediscovery the Spiritus Loci»		
Tempo	Tipo/i	Descrizione delle attività
15'	Plenaria	Presentazione del progetto e del Programma di Educazione alla Bellezza
20'	Rottura del ghiaccio/ Dibattito	<p>Il facilitatore inizia la sessione con la seguente domanda: "Avete mai avuto esperienze di valorizzazione del territorio e dei beni comuni?"</p> <p>A coloro che rispondono sì, chiederà "quale?" ed a coloro che risponde no, chiederà "che esperienze vorreste fare?".</p> <p>Lasciare che lo scambio avvenga liberamente, moderare la condivisione se necessario, o stimolarlo con ulteriori domande, come:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avete predilizioni artistiche? In caso affermativo, quali; in caso negativo, quali vorreste avere? - Ti piace il posto in cui vivi? Se sì, perché? Se no, dove vorresti vivere e perché? <p>Entrando nel tema del progetto Spiritus Loci, infine il facilitatore chiede di riflettere e scrivere sulla lavagna il nome di un luogo che secondo loro è "trattato male" dalla comunità.</p>
15'	Plenario	<p>Unità 1: Leggere il Luogo</p> <p><u>Presentazione del primo modulo Riscoprire lo Spiritus Loci e Luogo Amato e delle attività dell'Unità 1.</u></p> <p><u>Cosa intendiamo quando parliamo di paesaggio?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <u>Convenzione europea del paesaggio</u> ▪ <u>Come leggere il luogo</u> ▪ <u>Cura del paesaggio</u> <p>Videolezione: https://cerizone.eu/czmoodle/mod/scorm/view.php?id=2928</p>
30'	Lavoro di Gruppo	<p>Saranno proposte diverse fotografie di paesaggi per valutare il concetto di "Bellezza" e "Bruttezza".</p> <p>Ogni gruppo ha 30 minuti per commentare ogni immagine che giustifica perché quel posto è considerato bello e, se brutto, cosa possiamo fare per migliorarlo.</p>



10'	Plenaria	Discussione sul feedback del gruppo e confronto sullo stereotipo della bellezza, riflettendo e prestando attenzione al valore dato ai due termini.
Lavoro sul Campo		Vedi Dispensa Attività 1.1 (2 ore)
10'	Plenaria	<p><u>Unità 1.2</u> Presentazione dell'unità di apprendimento e dell'attività "Luoghi da immaginare".</p> <p>Il formatore darà una breve analisi del romanzo "Le città invisibili" di Italo Calvino e della sua importanza nella valorizzazione e idealizzazione di un luogo. Gli argomenti principali sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Il luogo così com'è ▪ Il posto nella nostra immaginazione ▪ Caso studio: la città di Leonia <p>Videolezione: https://cerizone.eu/czmoodle/mod/scorm/view.php?id=2929&forceview=1</p>
60'	Lavoro di Gruppo	<p>Il formatore, dopo aver definito la storia, il personaggio e le città immaginarie del Romanzo, propone ai partecipanti di svolgere un compito di scrittura creativa, al fine di definire la creazione di un nuovo atlante delle nuove generazioni.</p> <p>Si consiglia di formare piccoli gruppi.</p> <p>Ogni gruppo deve leggere un esempio di una descrizione immaginaria di una città (Caso studio di Leonia allegato) per essere ispirato nel loro lavoro creativo.</p> <p>«La città di Leonia si ricostruisce ogni giorno: ogni mattina la popolazione si sveglia in lenzuola fresche, si lava con le saponette appena tolte dalla confezione, indossa un nuovo accappatoio, tira fuori dal frigo più perfetto la lattina di latta incontaminata, ascoltando le ultime filastrocche dell'ultimo modello di dispositivo. Sul marciapiede, avvolto in sacchetti di plastica puliti, ciò che rimane della Leonia di ieri è in attesa del camion della spazzatura [...] Nessuno si chiede dove i netturbini portino il loro carico: fuori città di sicuro; ma ogni anno la città cresce [...] L'immondizia di Leonia avrebbe invaso gradualmente il mondo se la stupida spazzatura infinita di altre stupide città non spingesse, oltre la fine della cresta, perché altre città rifiutano montagne di spazzatura lontane da se stesse. Forse il mondo intero, oltre i confini di Leonia, è coperto da crateri di spazzatura, ognuno con una metropoli ininterrotta che erutta nel suo centro».</p> <p>Una serie di domande seguiranno per facilitare il loro lavoro e ispirarli nella scrittura:</p>



		<p>1. Dove vorresti vivere?</p> <p>2. Ti piacciono le persone intorno a te?</p> <p>3. Se chiedessi di descrivere un sogno, quale sceglieresti?</p> <p>4. Hai mai immaginato un posto strano?</p> <p>Dopo aver risposto a queste domande, essi:</p> <p>1. Scegli tre aggettivi: uno per la paura, uno per il desiderio, uno per il sogno.</p> <p>2. Definire il modo in cui attualmente vedono la natura.</p> <p>3. Descrivere brevemente la loro visione del ruolo della cultura nella società.</p> <p>Dopo le risposte delle domande, gli studenti avranno già definito un appezzamento e cercheranno di proporre possibili nomi di nuove città invisibili.</p> <p>Divisi in gruppi, gli studenti potranno scegliere liberamente uno dei nomi delle città ed elaborare un possibile incipit di max 6 righe.</p>
20'	Discussione Plenaria	Dopo l'attività, un portavoce sarà scelto per ogni gruppo e dovrà leggere la città immaginata durante il Lavoro di Squadra
Lavoro sul Campo		Vedi Dispensa Attività 1.2 (2 ore)
10'	Plenaria	<p><u>Unità 1.3</u> Presentazione della terza unità di apprendimento "La nuova forma dei luoghi". Il tutor presenta l'importanza della narrazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Narrazione creativa di storie ▪ Istruzioni dettagliate ▪ Cosa, come, quando e a chi comunicare <p>Videolezione: https://cerizone.eu/czmoodle/mod/scorm/view.php?id=2930&forceview=1</p>
60'	Lavoro di Gruppo	<p>I partecipanti sono divisi in tre gruppi e dovranno raccontare e descrivere un paesaggio, max 10 righe, attraverso una fotografia di riferimento che verrà fornita. L'attività sarà svolta in questo modo:</p> <p>1. Ad ogni gruppo sarà mostrata una fotografia di paesaggio</p> <p>2. Ogni gruppo dovrebbe creare una storia dalla foto</p> <p>In che senso?</p> <p>I. Scegliere il dettaglio della foto di cui vuoi parlare</p> <p>II. Sviluppare il concetto della storia attorno a un tema specifico</p>



		Questo metodo è stato utilizzato da una professoressa universitaria del Corso di Storytelling del Paesaggio dell'Università di Padova (Prof.ssa Giada Peterle).
20'	Discussione Plenaria	Discussione del lavoro di gruppo: ogni portavoce presenterà la propria descrizione.
Lavoro sul Campo		Vedi Dispensa Attività 1.3 (2 ore)
10'	Plenaria	<u>Unità 1.4</u> Presentazione della quarta unità di apprendimento "I luoghi del futuro". Il formatore darà una breve lezione sui luoghi del futuro, seguendo l'esempio della Conferenza della Commissione europea di politica generale tenutasi nell'ottobre 2011. Videolezione: https://cerizone.eu/czmoodle/mod/scorm/view.php?id=2931&forceview=1
60'	Lavoro di Gruppo	Dopo aver delineato i punti analizzati durante la Convenzione Europea, trattandosi della futura sostenibilità dei luoghi, il gruppo di lavoro dovrà realizzare un piccolo progetto, suddiviso in gruppi di 3, scaricando Google EarthPro al seguente link: https://www.google.it/earth/download/gep/agree.html un'applicazione che permette di vedere la città in un arco temporale diverso e di poter vedere i cambiamenti subiti nel tempo, intervenendo con elementi per ricreare l'ambiente in modo interattivo. Fare pratica con modelli 3D e mondi virtuali verso l'uso consapevole e creativo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con l'obiettivo di progettare e realizzare una città del futuro in 3D. Per vedere come funziona e interagisce al meglio si consiglia di prendere come riferimento il seguente video: https://www.youtube.com/watch?v=5KtwMRedAbc Una volta completato, i partecipanti salveranno il progetto e lo condivideranno su Google Drive. Verranno poi analizzati i lavori dei diversi partecipanti.
Lavoro sul Campo		Vedere Dispensa Attività 1.4 (2 ore)
20'	Plenaria	<u>Chiusura e Valutazione del Modulo 1</u> : il tutor facilita lo scambio di valutazione riassumendo le principali attività su una lavagna a fogli mobili in una prima colonna, nelle altre tre colonne disegnerà emoticon semplici (insoddisfatti, indifferenti, soddisfatti) e i partecipanti applicheranno un post-it per indicare la loro valutazione.



		<p>Dopo il voto, si può avviare un dialogo sulle diverse valutazioni emerse nel gruppo.</p> <p>Il tutor offre informazioni sul test MOOC e risponde a qualsiasi domanda dei partecipanti.</p>
Durata dell'attività di apprendimento		16 ore
Valutazione	<p>Al termine del Modulo 1 è previsto un test di valutazione per verificare che i partecipanti abbiano acquisito le conoscenze sulla riscoperta di un luogo. Domande a scelta multipla sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cosa significa "lettura interpretativa"? <ul style="list-style-type: none"> a) Analisi della ragione, dei fattori e delle dinamiche per cui un luogo appare così come appare. b) L'esplorazione del mondo di sentimenti, emozioni e sensazioni legate al rapporto con il luogo. c) Il riconoscimento degli elementi in un paesaggio e della loro relazione. ▪ Qual è la caratteristica peculiare della città di Leonia: <ul style="list-style-type: none"> a) Le persone si perdono perché non ci sono aspettative. b) La popolazione cresce esponenzialmente e non riesce a respirare. c) Produce sempre più spazzatura, e a nessuno importa. ▪ Che cos'è lo storytelling del paesaggio? <ul style="list-style-type: none"> a) Si tratta di valorizzare il paesaggio. b) Si tratta di raccontare il paesaggio. c) Si tratta di godersi il paesaggio. ▪ Secondo la Commissione Politica Generale Europea come saranno probabilmente i posti futuri? <ul style="list-style-type: none"> a) Iper-tecnologici, pieni di dispositivi avanzati che regolano ogni aspetto della vita sociale. b) Democratici, ecologici, attraenti per i giovani e socialmente coesi. e) Inquinati, non ecologici, non focalizzati sulle esigenze dei giovani e degli anziani. 	
Suggerimenti per gli allievi	<p>Il Modulo 1, attraverso le diverse unità di apprendimento, permette di acquisire una serie di benefici finalizzati alla promozione e all'attuazione di attività in grado di sviluppare "valori legati al paesaggio" non in modo astratto, ma anche affrontando aspetti concreti, relativi alla sua conservazione, gestione e pianificazione. La consapevolezza dei valori del paesaggio migliora il rapporto con esso e promuove il riconoscimento dei loro diritti e degli altri, mentre un</p>	



	<p>approccio concreto aumenta l'impegno e il coinvolgimento personale, combinato con l'acquisizione della responsabilità.</p> <p>Un lavoro articolato in più fasi per migliorare l'apertura all'interazione con i luoghi e le persone di riferimento, unendo emozioni e progettazione.</p>
Link alla MOOC di SPIRITUS LOCI	https://cerizone.eu/czmoodle/course/view.php?id=53



Dispensa per lavoro sul campo Modulo 1 – Unità 1

TITOLO MODULO: Riscoprire lo Spiritus Loci	
DISPENSA ATTIVITA' 1.1	TEMPO: 2 ore
Tipo/i di attività	<input checked="" type="checkbox"/> Ricerca fonti, lettura e scrittura <input checked="" type="checkbox"/> Esplorare l'area <input checked="" type="checkbox"/> Realizzare video, podcast, foto o disegni <input type="checkbox"/> Editing Digitale/Produzione <input type="checkbox"/> Interviste o chiacchierate informali con le persone locali <input type="checkbox"/> Altro:
Requisiti	<input type="checkbox"/> PC / portatile <input type="checkbox"/> Dispositivi Mobili <input type="checkbox"/> Internet <input type="checkbox"/> Foto-videocamera <input type="checkbox"/> Microfono <input checked="" type="checkbox"/> Altro: Learners' Journal, colori e fogli
DESCRIZIONE DEI COMPITI PER I PARTECIPANTI	
<p>Attraverso l'attività sul campo, acquisirai consapevolezza del valore naturale e culturale del tuo territorio attraverso l'esplorazione diretta.</p> <p>Adesso è ora di andare al posto "del cuore".</p> <p>Dopo aver definito la sensazione che scaturisce dal luogo, i partecipanti seguiranno un itinerario lungo il quale dovranno sostare e osservare le forme e i colori del paesaggio.</p> <p>I partecipanti formeranno tre gruppi e ogni gruppo dovrà distinguere le forme del paesaggio (forme di montagne, forme geometriche di campi e appezzamenti, sinuosità del corso dei fiumi, strade, sentieri di giardini, contorni costieri, laghi, ecc.).</p> <p>Ti viene chiesto di progettare quel luogo riproducendo le forme osservate utilizzando due colori:</p> <ul style="list-style-type: none"> - verde per gli elementi naturali. - marrone per strutture artificiali. <p>(Saranno consegnati fogli e colori).</p> <p>Il risultato dell'attività sarà condiviso analizzando le esperienze di ogni gruppo, confrontando i diversi disegni ed evidenziando ciò che c'è e ciò che non c'è.</p>	



Ogni partecipante dovrebbe avere un taccuino su cui segnare l'impressione che il luogo suscita, rispondendo alle seguenti domande:

- Come ti senti in questo posto?
- Quali emozioni suscita questo luogo?
- Questo luogo ti ricorda qualcosa?

Una volta che hanno risposto a queste domande, analizzeranno i punti di forza e di debolezza del luogo, così come le opportunità e le minacce.

RISULTATI ATTESI/OBIETTIVI

- Analisi e confronto del lavoro sul campo.
- Analisi SWOT del luogo amato.

Dispensa per Lavoro sul Campo Modulo 1 – Unità 2

TITOLO MODULO: Riscoprire lo Spiritus Loci	
DISPENSA ATTIVITA' 1.2	TEMPO 2 ore
Tipo/i di attività	<input checked="" type="checkbox"/> Ricerca fonti, lettura e scrittura <input checked="" type="checkbox"/> Esplorare l'area <input checked="" type="checkbox"/> Realizzare video, podcast, foto o disegni <input type="checkbox"/> Editing Digitale /Produzione <input type="checkbox"/> Interviste o chacchierate informali con le persone locali <input type="checkbox"/> Altro:
Requisiti	<input type="checkbox"/> PC / Laptop <input checked="" type="checkbox"/> Dispositivi Mobili <input checked="" type="checkbox"/> Internet <input checked="" type="checkbox"/> Foto-videocamera <input type="checkbox"/> Microfono <input type="checkbox"/> Altro:
DESCRIZIONE DEI COMPITI PER I PARTECIPANTI	



Il formatore e i partecipanti si recheranno nuovamente nello stesso luogo e spiegheranno come svolgere l'attività prevista per il secondo incontro sul campo, che prevede ricerche e analisi storiche per prendere coscienza di come quel luogo sembrava in passato.

L'attività più adatta è un'intervista ai passanti o ai loro parenti per avere testimonianze dirette di un paesaggio in trasformazione, ponendo le seguenti domande:

- Com'era questo posto in passato?
- Qual era la funzione di questo luogo in passato, e ora?
- Che rapporto ha con questo posto?
- Come immagina il suo posto ideale?
- Quali sono i punti di forza e di debolezza di questo luogo?
- Cosa cambieresti di questo posto, pensi che sia abbastanza migliorato?

Per l'intervista è necessario registrare, non importa con un dispositivo digitale o mobile, purché consenta una buona prestazione nel successivo ri-ascolto.

Poi scrivi le riflessioni dei testimoni in un quaderno.

A seguito del lavoro svolto dai partecipanti si confronteranno le diverse opere realizzate e sarà un passo di studio e analisi di come quel luogo sembrava e le trasformazioni subite nel corso degli anni.

RISULTATI ATTESI/OBIETTIVI

- Aumentare la conoscenza e la consapevolezza del luogo e della sua storia.
- Aumentare la consapevolezza dell'importanza del posto nelle relazioni e nelle dinamiche tra gli abitanti.

Dispensa per Lavoro sul Campo Modulo 1 – Unità 3

TITOLO MODULO: Riscoprire lo Spiritus Loci	
DISPENSA ATTIVITA' 1.3	TEMPO: 2 ore
Tipo/i di attività	<input checked="" type="checkbox"/> Ricerca fonti, lettura e scrittura <input checked="" type="checkbox"/> Esplorare l'area <input type="checkbox"/> Realizzare video, podcast, foto o disegni <input type="checkbox"/> Editing Digitale/Produzione <input type="checkbox"/> Interviste o chiacchierate informali con le persone locali <input type="checkbox"/> Altro: Ricerca Storica
Requisiti	<input checked="" type="checkbox"/> PC / Portatile



	<input checked="" type="checkbox"/> Dispositivi Mobili <input checked="" type="checkbox"/> Internet <input type="checkbox"/> Foto-videocamera <input type="checkbox"/> Microfono <input type="checkbox"/> Altro:
DESCRIZIONE DEI COMPITI PER I PARTECIPANTI	
<p>I partecipanti sono divisi in due sottogruppi che effettueranno una ricerca online. È essenziale avere una buona copertura di rete, la ricerca può essere effettuata sia da smartphone che da portatile o attraverso bibliografie (libri di testo, enciclopedie, testi, volumi di storia locale, ecc.).</p> <ul style="list-style-type: none">- Il primo gruppo cercherà le immagini.- Il secondo gruppo effettuerà ricerche storiche. <p>Una breve sintesi delle informazioni estrapolate sarà elaborata al termine dei lavori.</p> <p>Per arrivare a produrre un buon "Storytelling del Paesaggio" il gruppo sarà suddiviso in 3 sottogruppi che analizzeranno l'immagine fotografica, ciò che vedono, il luogo che hanno scelto per la sperimentazione e interverranno direttamente nella realizzazione della nuova forma del luogo, nel rispetto del contesto storico, che hanno potuto verificare nell'opera precedente.</p> <p>Dopo di che, ogni gruppo dovrà definire diverse forme di intervento scegliendo tra</p> <ul style="list-style-type: none">- Musicale (canto gregoriano, pop, rock)- Teatro (tragedie greche, drammi contemporanei, ecc.)- Architettura (ponti, edifici, alberi, ecc.)- Altre forme di intervento <p>Raccontare con un massimo di 10 righe come il luogo possa essere valutato e apprezzato dal punto di vista artistico.</p> <p>Momento di discussione sul progetto di ogni gruppo.</p>	
RISULTATI ATTESI	
<ul style="list-style-type: none">▪ Saper fare una buona ricerca storica e sociale nel settore.▪ Essere in grado di contestualizzare una produzione artistica sulla base delle caratteristiche del luogo.	



Dispensa per Lavoro sul Campo Modulo 1 – Unità 4

TITOLO MODULO: Riscoprire lo Spiritus Loci	
DISPENSA ATTIVITA' 1.4	TEMPO: 2 ore
Tipo/i di attività	<input type="checkbox"/> Ricerca fonti, lettura e scrittura <input type="checkbox"/> Esplorare l'area <input checked="" type="checkbox"/> Realizzare video, podcast, foto o disegni <input type="checkbox"/> Editing Digitale/Produzione <input type="checkbox"/> Interviste o chiacchierate informali con le persone locali <input type="checkbox"/> Altro:
Requisiti	<input type="checkbox"/> PC / portatile <input type="checkbox"/> Dispositivi mobili <input type="checkbox"/> Internet <input type="checkbox"/> Foto-videocamera <input type="checkbox"/> Microfono <input checked="" type="checkbox"/> Altro: Cancelleria / Fogli
DESCRIZIONE DEI COMPITI PER I PARTECIPANTI	
<p>I partecipanti devono tornare al luogo del cuore dotato di una stampa di come appare quel posto e dovranno sovrapporre sul disegno una carta lucida per disegnare la potenziale città del futuro, sulla base di come sembrava in passato, come appare oggi e come potrebbe apparire in futuro.</p> <p>Come effettuare l'attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Posizionare una carta lucida sul disegno o sull'immagine che si desidera tracciare. Più l'immagine è semplice, più è facile tracciarla. Assicurati che l'intera figura sia coperta da carta trasparente. - Usare del nastro adesivo per trattenere la carta lucida. Piegare i bordi della carta sulla carta che contiene il disegno, quindi incollarli. Se è più piccolo della carta qui sotto, fermare gli angoli con il nastro. - Tracciare con una matita l'immagine originale sulla carta da lucido. Non usare penna, pennarello o matita colorata, altrimenti non potrai trasferire il disegno su un altro foglio di carta. Seguire attentamente le linee della figura originale con la matita, ricordando che si ha la possibilità di modificare le sezioni che si pensa potrebbero cambiare nel corso degli anni, proponendo un design personalizzato. - Rimuovere la carta lucida. Rimuovere il nastro che lo tratteneva, quindi posizionarlo accanto all'immagine originale. - Ora è possibile confrontare i due disegni. 	



Dopo la pausa il gruppo riprende e completa l'attività.

Confronto finale dei risultati ottenuti da ciascun partecipante.

RISULTATI ATTESI

- Attitudine a sviluppare nuove idee e visioni in chiave sostenibile.



Modulo 2: «Proprietà e Ricerca Azione»

Il modulo ha lo scopo di ricercare come i servizi culturali locali abbiano un impatto sociale positivo su una serie di aree per l'inclusione sociale e la partecipazione di giovani e adulti.

L'obiettivo principale del modulo è quello di scoprire quali importanti servizi culturali sono forniti nella comunità e creare una rete attraverso una ricerca azione.

La parte teorica del modulo consiste in 4 ore di lezioni su tali argomenti:

Lezione 1. Servizi culturali nelle comunità locali. Cinque strade verso il benessere

Lezione 2. Sviluppo della comunità e attività culturali

Lezione 3. Ricerca azione: pianificazione e azione

Lezione 4. Azione di ricerca: monitoraggio e riflessione

Per più di mezzo secolo la ricerca d'azione è diventata un ombrello che riunisce pratiche che facilitano o ispirano il cambiamento a livello di gruppo, organizzativo o politico. Questa strategia di ricerca si distingue per il fatto che può essere applicata in modo estremamente ampio in aree in cui persone, processi o ambienti richiedono cambiamenti. La ricerca azione è, in primo luogo, il miglioramento della pratica attraverso lo sviluppo dell'apprendimento.

La parte di ricerca azione consiste di 16 ore. Gli obiettivi principali della ricerca azione possono essere distinti: 1) sforzarsi di apportare cambiamenti nella società, comunità, organizzazione, gruppo specifico; 2) effettuare una ricerca al fine di conoscere meglio i partecipanti di una certa attività, ricevere feedback sull'organizzazione dell'attività, i risultati e gli obiettivi.

Ogni servizio culturale nella comunità locale ha i suoi punti di forza specifici, ma tutti possono dare un contributo alla lotta contro l'esclusione sociale. Nella fase di pianificazione della ricerca azione, è necessario scoprire quali istituzioni culturali puoi trovare nella tua zona: *come restauratori, esperti del patrimonio culturale locale, gruppi teatrali, musicali o di danza, club ricreativi e sportivi, amministratori pubblici, proprietari privati, civili e religiosi, architetti, urbanisti, ed ecc.*

I servizi culturali, fornendo spazi sociali locali accessibili e sicuri, possono fornire benessere per i membri della comunità: un focus per l'attività sociale; un'opportunità per fare amicizia, sviluppare reti, ridurre l'isolamento sociale; un forum per la comprensione culturale e l'amicizia; opportunità per sviluppare capacità organizzative comunitarie.

I partecipanti saranno formati per svolgere una ricerca sul campo - intervista con i leader dei servizi culturali nella comunità locale per cercare di riscoprire insieme lo Spiritus Loci.

ORE DI APPRENDIMENTO			
FACE-TO-FACE / ONLINE	LAVORO SUL CAMPO	PROJECT WORK	ORE TOTALI
4 ORE	12 ORE	==	16 ORE

MODULO 2 Proprietà e Ricerca azione	Lo scopo di questo modulo è quello di scoprire quali importanti servizi culturali sono forniti nella comunità e di creare una rete attraverso la ricerca azione.
--	--



Al termine di questo modulo il giovane volontario/studente/artista performativo sarà in grado di	
CONOSCENZA	<ul style="list-style-type: none">▪ Descrivere la cooperazione tra la comunità e le istituzioni culturali.▪ Definire lo sviluppo comunitario e le attività culturali.▪ Identificare ipotesi metodologiche della ricerca azione.
COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none">▪ Comprendere e analizzare la collaborazione tra comunità e istituzioni culturali.▪ Effettuare la ricerca, analizzare e interpretare i dati della ricerca.▪ Presentare / diffondere i risultati della ricerca utilizzando le TIC.
ATTITUDINI	<ul style="list-style-type: none">▪ Collaborare con i colleghi nella ricerca.▪ Creare una rete di servizi culturali.



Scheda di identificazione Modulo 2

TITOLO MODULO: Proprietà e Ricerca Azione	
Impostazione	<input checked="" type="checkbox"/> Apprendimento face-to-face (F2F) <input type="checkbox"/> Apprendimento Online sincrono (SYN) <input checked="" type="checkbox"/> Apprendimento Online asincrono (ASY) <input type="checkbox"/> Apprendimento sul Campo (ITF)
Tipo/I di attività	<input checked="" type="checkbox"/> Lezione <input checked="" type="checkbox"/> Discussione plenaria <input checked="" type="checkbox"/> Attività di Gruppo <input type="checkbox"/> Attività individuale <input type="checkbox"/> Altro:
Requisiti	<input checked="" type="checkbox"/> PC / Portatile <input checked="" type="checkbox"/> Dispositivi mobili <input checked="" type="checkbox"/> Internet <input checked="" type="checkbox"/> Proiettore <input type="checkbox"/> Altro:
Obiettivi dell'apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Descrivere la cooperazione tra la comunità e le istituzioni culturali. ▪ Definire lo sviluppo comunitario e le attività culturali. ▪ Identificare ipotesi metodologiche della ricerca azione. ▪ Comprendere e analizzare la collaborazione tra comunità e istituzioni culturali. ▪ Effettuare la ricerca, analizzare e interpretare i dati della ricerca. ▪ Presentare / diffondere i risultati della ricerca utilizzando le TIC. ▪ Collaborare con i colleghi alla ricerca ▪ Creare una rete di servizi culturali
Suggerimenti per i tutor	<p>L'obiettivo di questo modulo è quello di fare acquisire agli studenti una maggiore conoscenza e consapevolezza circa lo sviluppo della comunità e le attività culturali, svolgere la ricerca azione, analizzare e interpretare i dati di ricerca. Educatori e volontari senior possono applicare questo modulo utilizzando diapositive preparate e registrazioni di attività. Un esempio di Spiritus Loci viene fornito. Sulla base del campione, il materiale può essere adattato secondo necessità. Viene fornito materiale aggiuntivo per comprendere profondamente l'argomento.</p>



PIANO DELLE LEZIONE– Modulo 2: «Proprietà e Ricerca Azione»		
Tempo	Tipo/i	Descrizione delle attività
30'	Plenario	Lezione 1 (1 ora). Servizi culturali in una comunità locale. Cinque strade verso il benessere Questa presentazione è quindi destinata a rispondere a tali domande: <i>Cos'è una cultura locale? In che modo i servizi culturali contribuiscono all'empowerment della comunità attraverso lo sviluppo di reti comunitarie e infrastrutture civiche? Cosa significa il benessere universale per ogni membro della comunità? Come ridurre l'isolamento sociale e sviluppare il senso di identità locale?</i>
15'	Discussione di gruppo	Gli studenti presentano quali servizi culturali nella comunità locale che conoscono condividono informazioni sui servizi culturali (club per il tempo libero, luoghi per attività artistiche, luoghi ricreativi o sportivi, ecc.)
30'	Plenario	Lezione 2 (1 ora). Sviluppo della comunità e attività culturali Questa presentazione è quindi destinata a rispondere a tali domande: <i>Come contesto sociale e culturale sono collegati tra loro? Qual è l'obiettivo del lavoro socio-culturale? Quali sono le principali aree e definizioni del lavoro socio-culturale? Definizioni e obiettivi di tempo libero e ricreazione, istruzione non formale, servizi culturali per le ARTI e strategie di sviluppo della Comunità.</i>
15'	Discussione di gruppo	<i>Gli studenti presentano la propria esperienza culturale e le competenze personali: Cosa pensano della qualità del proprio tempo libero? Cosa significa per loro essere una persona creativa? Che esperienza hanno in diverse arti? Quali facoltà e doni" hanno (sport, hobby, cucina, ecc...)?</i>
15'	Plenario	Lezione 3 (1 ora). Ricerca azione: pianificare e agire
20'	Lavoro in team	<i>Contenuto: Peculiarità della ricerca azione, metodi di raccolta dei dati; organizzazione delle attività di ricerca (preparazione di domande, identificazione delle istituzioni). La lezione discuterà quattro fasi di azione e principi etici della ricerca azione.</i>
10'	Simulazione	
20'	Lavoro in team	Lezione 4 (1 ora). Ricerca azione: monitorare e riflettere
25'	Discussione di gruppo	<i>Contenuto: analisi dei dati, riflessioni, valutazioni del modulo. Gli studenti impareranno come condurre ricerche, porre domande e analizzare i dati. Impareranno anche come fare una presentazione e presentare i risultati al pubblico.</i>
Lavoro sul campo		Vedi dispensa attività 2.1 (4 ore)
Lavoro sul campo		Vedi dispensa attività 2.2 (4 ore)
Lavoro sul campo		Vedi dispensa attività 2.3 (4 ore)
Durata dell'Attività di Apprendimento		16 ore



Valutazione

Al termine del Modulo 2 è previsto un test di valutazione, per verificare che i partecipanti abbiano acquisito le conoscenze sulla riscoperta di un luogo. Domande a scelta multipla sono:

- Come si può definire la comunità locale?

a) un luogo dove le persone vivono;

b) **l'esperienza della vita quotidiana in località specifiche e identificabili;**

c) quartiere stimolare il benessere sociale ed economico.

- Qual è un modello che descrive come l'insieme delle azioni opera per migliorare il benessere?

a) **connettersi, essere attivi, prendere atto, continuare ad imparare, dare;**

b) essere felice, social network, essere sano, esperienze confortevoli e positive;

c) relazioni positive, fiducia in se stessi, soddisfazione dei bisogni, adattamento alla vita, tradizioni.

- Cosa significa "Prendere nota..."?

a) essere di sostegno e incoraggiante;

b) essere positivo e autonomo;

c) **essere aperti e consapevoli.**

- Quali sono le quattro aree principali del lavoro socio-culturale?

a) campi, progetti artistici, sport, spettacoli;

b) **ricreazione, istruzione non formale, arte e cultura, costruzione di comunità;**

c) giocare/ giochi, eventi, intrattenimento, corsi.

- Quali sono gli obiettivi di ricreazione / attività ricreative?

a) **comunicazione, incontri, intrattenimento, tutoraggio;**

b) istruzione, apprendimento permanente, conoscenze e competenze socio-culturali;

c) socializzazione, autoespressione, creatività, educazione estetica culturale.

- L'attività fisica può:

a) ripristinare le forze fisiche e spirituali di e promuovere il loro sviluppo;



	<p>b) ridurre il senso di paura, isolamento e acquisire conoscenze per lo sviluppo personale</p> <p>c) ridurre lo stress, aumentare l'autostima, combattere la depressione e ridurre l'ansia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • In che modo i servizi culturali (in particolare lo sport, le arti e il gioco) possono svolgere un ruolo importante nell'affrontare la criminalità? <p>a) migliorare le capacità cognitive e sociali.</p> <p>b) ridurre l'impulsività e il comportamento a rischio.</p> <p>c) entrambe le scelte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quali sono le fasi che compongono un modello di ricerca d'azione? <p>a) pianificare e agire</p> <p>b) monitorare e riflettere</p> <p>c) pianificare, agire, monitorare e riflettere</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cosa è necessario per un'intervista di successo? <p>a) per ascoltare attentamente, non interrompere & tatticamente porre domande</p> <p>b) ascoltare attentamente e scrivere le risposte</p> <p>c) per ascoltare attentamente, porre domande tattiche e scrivere le risposte</p>
<p>Suggerimenti per gli allievi</p>	<p>Partecipando a questo modulo, gli studenti acquisiranno conoscenze sulla ricerca azione, le sue prestazioni e l'analisi dei dati ottenuti. Gli studenti avranno l'opportunità di conoscere le istituzioni culturali nel loro ambiente attraverso lo studio. Gli studenti acquisiranno anche competenze pratiche nell'applicazione della ricerca azione per scoprire opportunità di collaborazione tra le istituzioni culturali e la comunità locale.</p>
<p>Link alla MOOC di SPIRITUS LOCI</p>	<p>https://cerizone.eu/czmoodle/course/view.php?id=53</p>



Handout for Field-Work Module 2 – Unit 1

TITOLO MODULO: Ricerca Azione. Fase 1: Pianificare	
DISPENSA ATTIVITA' 2.1	TEMPO: 4 ore
Tipo/i di attività	<input checked="" type="checkbox"/> Ricercare fonti, leggere e scrivere <input checked="" type="checkbox"/> Esplorare l'area <input type="checkbox"/> Realizzare video, podcast, foto e disegni <input type="checkbox"/> Editing digitale/Produzione <input type="checkbox"/> Interviste o chiacchierate informali con le persone locali <input type="checkbox"/> Altro:
Requisiti	<input type="checkbox"/> PC / portatile <input checked="" type="checkbox"/> Dispositivi mobili <input checked="" type="checkbox"/> Internet <input type="checkbox"/> Foto-videocamera <input type="checkbox"/> Microfono <input type="checkbox"/> Altro:
DESCRIZIONE DEI COMPITI PER I PARTECIPANTI	
<p>1. Selezione di istituzioni culturali nella comunità locale.</p> <p>Studenti alla ricerca su internet di informazioni su istituzioni culturali che hanno messo nella comunità locale. Si raccomanda di selezionare 6-8 diverse istituzioni che forniscono servizi culturali nella comunità locale come gruppi di teatro, musica o danza, club ricreativi e sportivi, esperti del patrimonio culturale locale, restauratori, amministratori pubblici, proprietari privati, civili e religiosi, architetti, urbanisti, ecc.</p> <p>2. Costituzione di gruppi di lavoro.</p> <p>A seconda del numero di istituti selezionati, gli studenti sono divisi in gruppi di lavoro (3-4 per gruppo). Quindi ogni gruppo sceglie il leader, che sarà responsabile del contatto con il manager istituzionale.</p> <p>3. Contattare con le istituzioni (telefono, e-mail) organizzare un tempo conveniente per incontrarsi per l'intervista.</p> <p>È importante che durante il primo contatto con l'istituzione l'essenza e il significato della ricerca anche il contesto dello Spiritus Loci, siano presentati in modo chiaro e conciso.</p> <p>4. Preparazione delle domande di ricerca.</p> <p>Poiché le istituzioni svolgono diversi tipi di attività, siamo interessati a vari eventi culturali:</p>	



- tempo libero o ricreazione, sport, lavoro, intrattenimento o attività ricreative...
- istruzione non formale, attività di apprendimento permanente, progetti educativi per bambini e giovani, viaggi educativi, viaggi turistici...
- vari tipi di attività artistiche, progetti artistici, gruppi artistici, eventi, concorsi...
- azioni comunitarie, iniziative civiche...

5. Gli studenti chiedono al capo dell'istituto (o ad un rappresentante autorizzato) di condividere e raccontare loro le loro attività in corso rispondendo alle domande di ricerca. A scopo di ricerca, per riassumere i risultati, chiedere anche il permesso di registrare le risposte.

RISULTATI ATTESI

- Sapere come contesto sociale e culturale sono in relazione tra loro, come ridurre l'isolamento sociale e sviluppare il senso di identità locale.
- Essere in grado di organizzare le attività culturali in comunità.



Dispensa per Lavoro sul Campo Modulo 2 – Unità 2

TITOLO MODULO: Ricerca Azione. Fase 2: Agire	
DISPENZA ATTIVITA' 2.2	TEMPO: 4 ore
Tipo/i di attività	<input checked="" type="checkbox"/> Ricercare fonti, leggere e scrivere <input checked="" type="checkbox"/> Esplorare l'area <input type="checkbox"/> Realizzare video, podcast, foto o disegni <input type="checkbox"/> Editing digitale/Produzione <input checked="" type="checkbox"/> Interviste o chiacchierate informali con le persone locali <input type="checkbox"/> Altro:
Requisiti	<input checked="" type="checkbox"/> PC / portatile <input type="checkbox"/> Dispositivi mobili <input checked="" type="checkbox"/> Internet <input type="checkbox"/> Foto-videocamera <input checked="" type="checkbox"/> Microfono <input type="checkbox"/> Altro:
DESCRIZIONE DEI COMPITI PER I PARTECIPANTI	
<p>Condurre interviste (Registrate) Gli studenti vanno a visitare le istituzioni e parlare con il manager, facendo domande di ricerca. Domanda principale - in che modo le attività della vostra istituzione contribuiscono al benessere della comunità locale? Le domande si basano sulle disposizioni teoriche di cinque strade verso il benessere:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comunicare... L'istituzione contribuisce allo sviluppo dello spirito comunitario, alla creazione di relazioni reciproche con le persone circostanti? Con famiglia, amici, colleghi e vicini di casa. A casa, al lavoro, a scuola o nella comunità locale. 2. Essere attivi... La struttura vi aiuta a praticare attività fisica che corrisponde al livello di mobilità e di forma fisica di ciascun residente? Forse l'istituzione nutre l'ambiente ricreativo del distretto? 3. Essere consapevoli... Forse l'istituzione aiuta le persone a scoprire la bellezza, sviluppare la sensibilità e la consapevolezza? O promuove l'autoespressione creativa, la percezione estetica dell'arte? 4. Non smettere di imparare... Forse l'istituzione offre opportunità di imparare cose nuove, alcuni programmi di educazione non formale, sviluppa il pensiero positivo, la fiducia in se stessi, migliora l'autostima delle persone? 5. Condividere L'istituzione crea un'atmosfera spirituale nella comunità locale, incoraggia le persone a fare volontariato, fornire aiuto non pagato o supporto psicologico? 	



Analizzare i risultati e scoprire il contributo di ogni istituzione culturale al benessere della comunità locale e alla qualità della vita delle persone...

RISULTATI ATTESI

- Sapere come fare una ricerca azione sul campo. Essere in grado di contestualizzare i dati di ricerca, fare la presentazione e presentare i risultati per la comunità



Dispensa per Lavoro sul Campo Modulo 2 – Unità 3

TITOLO MODULO: Ricerca Azione. Fase 3 e 4: Monitorare e Riflettere	
DISPENSA ATTIVITA' 2.3	TEMPO: 4 ore
Tipo/i di attività	<input type="checkbox"/> Ricercare fonti, leggere e scrivere <input checked="" type="checkbox"/> Esplorare l'area <input type="checkbox"/> Realizzare video, podcast, foto o disegni <input type="checkbox"/> Editing Digitale /Produzione <input checked="" type="checkbox"/> Interviste o chiacchierate locali con le persone locali <input type="checkbox"/> Altro:
Requisiti	<input type="checkbox"/> PC / portatile <input checked="" type="checkbox"/> dispositivi mobili <input checked="" type="checkbox"/> Internet <input type="checkbox"/> Foto-videocamera <input checked="" type="checkbox"/> Microfono <input type="checkbox"/> Altro:
DESCRIZIONE DEI COMPITI PER I PARTECIPANTI	
<p>Trascrizione di interviste e analisi di dati di ricerca.</p> <p>Discussione dell'analisi dei dati di ricerca, preparazione della diffusione della relazione di ricerca azione.</p>	
RISULTATI ATTESI	
<p>Relazione della ricerca azione:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Descrivi il contesto della tua ricerca-azione e i tuoi riferimenti di destinazione. ▪ Spiega le ragioni per cui condurre questa ricerca, il tipo di domande e quali obiettivi vuoi raggiungere. ▪ Fornisci informazioni sul metodo(i) utilizzato(i) e su come hai raccolto e amministrato i dati e le informazioni delle interviste. ▪ Sottolineare i risultati dei diversi destinatari e, se possibile, fare confronti sulle diverse visioni fornite dai rispondenti. ▪ Scrivi le tue conclusioni e come questi risultati possono influenzare il tuo piano per l'organizzazione dell'evento culturale. 	



Modulo 3: «Project Work Artistico»

Il modulo 3 si propone di studiare tutte le fasi fondamentali del processo creativo, dall'ispirazione alla presentazione del risultato artistico. Seguendo cronologicamente le fasi di creazione e produzione, il modulo affronta questioni teoriche e pratiche e fornisce un'esposizione sintetica ma completa di tutti i parametri che si dovrebbero prendere in considerazione per il suo completamento, con consigli utili e suggerimenti di strumenti e buone pratiche.

Il modulo è diviso in quattro unità, tante quante le fasi di realizzazione: preparazione (U1), pre-produzione (U2), produzione (U3), performance (U4).

U1 riguarda la formulazione e la concretizzazione dell'idea del progetto, proponendo una serie di metodi e strumenti che aiutano nello sviluppo e nella stesura di un piano d'azione dettagliato o di una sceneggiatura. Questo capitolo considera il ruolo dell'artista e il suo rapporto con il progetto, ma anche la necessità di un team artistico e esecutivo di base che contribuirà cataliticamente allo sviluppo, la creazione e la produzione del prodotto artistico.

U2 descrive e analizza tutte le cose che si devono anticipare e organizzare prima di iniziare una produzione: budget, orari, calendari, liste di controllo e una serie di questioni pratiche, finanziarie, legali e amministrative che quasi ogni autore odia ma non può evitare. Modelli utili, esempi e bozze sono offerti e suggeriti.

U3 riguarda il nucleo del processo artistico, che è il lavoro più collaborativo e creativo di sviluppare e preparare la performance. Da come preparare una prova e ciò che è necessario fare per farla funzionare in un'atmosfera positiva e produttiva, a come gestire tutti i compiti particolari con il team di collaboratori e tutti i dettagli tecnici che devono essere considerati per ottenere un risultato desiderato, questa lezione offre consigli, tecniche, esempi e suggerimenti.

Infine, nell'U4 vedremo alcuni piccoli e utili dettagli che possono consentire una presentazione-performance di successo.



ORE DI APPRENDIMENTO			
FACE-TO-FACE	SUL CAMPO	PROJECT WORK	ORE TOTALI
16 ORE	==	240	256 ORE

<p>MODULO 3</p> <p>Project Work Artistico</p>	<p>Lo scopo di questo modulo è quello di presentare ed esporre in modo molto sintetico tutti i parametri che il volontario/ studente/ artista deve avere in mente, al fine di essere in grado di creare e sviluppare un'idea e scegliere un metodo di lavoro, a seconda del suo profilo personale, abilità e stile di lavoro.</p> <p>Nei suoi 4 capitoli (ognuno rappresentante una fase di produzione), il modulo affronterà teoricamente e praticamente ogni fase della progettazione e della realizzazione di una produzione artistica, dall'idea alla realizzazione.</p>
<p>Al termine di questo modulo il giovane volontario/studente/artista sarà in grado di</p>	
<p>CONOSCENZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprendere e descrivere tutte le fasi necessarie di una produzione artistica. ▪ Definire il ruolo dell'ispiratore/responsabile di un progetto artistico-creativo (ovvero il direttore). ▪ Abbinare le esigenze della produzione con i profili delle risorse disponibili (collaboratori, spazio, attrezzature, tempo ecc.). ▪ Conoscere gli elementi fondamentali dell'organizzazione/gestione di una produzione (risorse umane, budget, finanziamenti, questioni tecniche, prestazioni).
<p>COMPETENZE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pianificare una produzione artistica in base alle risorse disponibili. ▪ Progettare il concetto e scrivere la sceneggiatura della produzione artistica. ▪ Interagire e collaborare con tutti i collaboratori coinvolti.
<p>ATTITUDINI</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Essere responsabile dell'intera procedura di produzione creativa. ▪ Collaborare con un gruppo di diverse competenze artistiche e tecniche.



Scheda di Identificazione Modulo 3

TITOLO MODULO: PROJECT WORK ARTISTICO	
Impostazione	<input checked="" type="checkbox"/> Apprendimento Face-to-face (F2F) <input type="checkbox"/> Apprendimento Online sincrono(SYN) <input checked="" type="checkbox"/> Apprendimento Online asincrono (ASY) <input checked="" type="checkbox"/> Apprendimento sul campo (ITF)
Tipo/i di attività	<input type="checkbox"/> Lezione <input checked="" type="checkbox"/> Discussione in plenaria <input checked="" type="checkbox"/> Attività di gruppo <input checked="" type="checkbox"/> Attività individuale <input type="checkbox"/> Altro:
Requisiti	<input checked="" type="checkbox"/> PC / portatile <input type="checkbox"/> dispositivi mobili <input checked="" type="checkbox"/> internet <input checked="" type="checkbox"/> proiettore <input type="checkbox"/> Altro:



Risultati di apprendimento	<p><i>Dopo aver completato questo modulo gli studenti acquisiranno:</i></p> <p><i>Conoscenza</i></p> <ul style="list-style-type: none">▪ <i>Comprendere e descrivere tutte le fasi necessarie di una produzione artistica</i>▪ <i>Definire il ruolo dell'ispiratore/responsabile di un progetto artistico-creativo (ovvero il direttore)</i>▪ <i>Abbinare le esigenze della produzione con i profili delle risorse disponibili (collaboratori, spazio, attrezzature, tempo ecc.)</i>▪ <i>Conoscere gli elementi fondamentali dell'organizzazione/gestione di una produzione (risorse umane, budget, finanziamenti, questioni tecniche, prestazioni)</i> <p><i>Abilità</i></p> <ul style="list-style-type: none">▪ <i>Pianificare una produzione artistica in base alle risorse disponibili</i>▪ <i>Progettare il concetto e scrivere la sceneggiatura della produzione artistica</i>▪ <i>Interagire e collaborare con tutti i collaboratori coinvolti</i> <p><i>Atteggiamenti</i></p> <ul style="list-style-type: none">▪ <i>Essere responsabile dell'intera procedura di produzione creativa</i>▪ <i>Collaborare con un gruppo di diverse competenze artistiche e tecniche</i>
Suggerimenti per i tutor	<p>Il modulo è stato progettato per affrontare sia gli studenti che intendono sviluppare le loro abilità nella produzione di opere artistiche secondo il concetto di Spiritus Loci attraverso la formazione asincrona online, e gruppi di studenti guidati da uno o più tutor. Inoltre, anche se include tutte le fasi fondamentali di una produzione (potrebbe essere applicato alla produzione di un'opera e ad una breve performance improvvisata), a seconda del tipo di gruppo e del lavoro artistico previsto, può essere adattato dal tutor alle esigenze dei tirocinanti.</p> <p>Un prerequisito per la buona implementazione del Modulo 3 è che il tutor ha prima letto attentamente il Modulo dall'inizio alla fine, ha capito e ha selezionato quegli elementi su cui lui/ lei crede che lui/ lei dovrebbe mettere più enfasi in un ambiente di apprendimento faccia a faccia. Il Modulo contiene descrizioni dettagliate di metodi e tecniche di gestione di gruppo e sviluppo di progetti artistici, che il tutor dovrebbe considerare criticamente prima di applicarli (ad es. 3 diversi metodi di brainstorming sono suggeriti mentre solo uno di essi deve essere applicato).</p> <p>Inoltre, sia prima che durante l'implementazione del modulo, il tutor dovrebbe essere chiaramente consapevole del suo ruolo. Sarà lui/ lei ad essere il solo un facilitatore-trainer del gruppo (lui/ lei semplicemente</p>



familiarizzerà con il gruppo con gli strumenti e i metodi contenuti nel modulo, in attesa dei risultati di apprendimento da utilizzare nella produzione artistica) o lui/ lei sarà un membro del team creativo (lui/ lei applicherà gli strumenti e i metodi direttamente sull'argomento prendendo parte al processo creativo. E se è un membro del team artistico, che ruolo gioca lui/ lei? Direttore, performer, organizzatore della produzione, promotore, ecc.).

Infine, la durata della formazione teorica del modulo 3 è di 16 ore. Tutti i risultati di questa formazione (lo sviluppo passo passo di una produzione artistica) costituiscono il project work che ha una durata di 240 ore ed è riassunto nella Project Work Checklist trovata qui, subito dopo la descrizione delle attività del Modulo 3.

Il tutor dovrebbe tenere a mente che la formazione teorica, ad esempio, nella scrittura di testi, è un workshop di 105 minuti, mentre la scrittura effettiva dei testi da parte del gruppo nel contesto del lavoro di progetto può richiedere 40 ore (dalla finalizzazione dell'idea alla produzione dei testi finali).



PIANO DELLE LEZIONI – Modulo 3 « Project Work Artistico »		
Tempo	Tipo/i	Descrizione delle attività
30'	Discussione plenaria Lezione + suggerimenti pratici	<p>UNITA' 1: Preparazione (4 ore)</p> <p>U1. L1 Introduzione</p> <p>Sulla base di queste tre domande:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. "Cos'è una produzione?" 2. "C'è un solo modo per progettare e realizzare una produzione?" 3. "Quante fasi ha una produzione?" <p>Il formatore apre una discussione sul tema di questo modulo che è "la produzione".</p> <p>Dopo la discussione il formatore fornisce una breve introduzione sul modulo e su ciascuna delle sue unità.</p> <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 1 page 1</p> <p>Il formatore apre una discussione plenaria sul ruolo e le qualità dell'ispiratore e capo del progetto.</p> <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 1 page 2</p> <p>Per facilitare, faremo conto che questa persona sia una e si chiami regista.</p> <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 1 page 3</p> <p><u><i>Presentazione dell'organigramma del Teatro e discussione!</i></u></p> <p><u><i>Suggerimenti pratici:</i></u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Fai un elenco delle caratteristiche che consideri importanti vantaggi per un regista e un elenco di svantaggi. Quando ogni lista contiene almeno 10 parole, cerchia quelle che ti caratterizzano ed elimina quelle che non lo fanno affatto. Se ci sono parole né cerchiare né cancellate, lasciatele lì. È bene conoscere e riconoscere i vostri punti forti e deboli.</i> 2. <i>Mettiti nella posizione di un membro del gruppo e scrivi 10 cose che non vorresti che un direttore di progetto facesse. Durante un progetto, assicurati di non farlo!</i>



30'	Discussione plenaria Lezione + suggerimenti pratici	<p>U1. L2 Studio iniziale</p> <p>Il formatore pone queste due domande e accende una discussione sulla necessità della raccolta e gestione delle informazioni dopo la ricerca:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Quanto bene conosci l'argomento dopo la ricerca?2. Quanto bene conosci il tuo interesse in esso? <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 1 page 4</p> <p>L'esempio della sedia:</p> <p>Il formatore usa l'esempio della sedia e fa una serie di domande come: quanto è facile che qualcuno generi qualcosa personale ed autentico circa il soggetto della sedia? Da dove trarranno ispirazione? Forse dalla storia dell'oggetto? La relativa relazione con le culture attraverso il mondo e le ere? I suoi riferimenti nella letteratura mondiale, poesia e arte? Le sue dimensioni suggerite oggi? Il suo materiale?</p> <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 1 page 5</p> <p>Decostruzione - impronta - visualizzazione</p> <p>The trainer offre esempi di organizzazione di informazioni e materiale ispirazionale:</p> <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 1 page 6, 7 and 8</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Appunti▪ Schede▪ Moodboard / mappa concettuale▪ Strumenti o software digitali o online (moodboard / software di mappe concettuali / software per la gestione del progetto) (crello.com, canva.com, miro.com, coggle.it, stormboard.com, etc) <p><u>Suggerimenti pratici:</u></p> <ol style="list-style-type: none">1. <i>Visita la pagina della sedia di Wikipedia e scopri quanta conoscenza puoi acquisire sull'oggetto, solo da una pagina su un sito web. (https://en.wikipedia.org/wiki/Chair)</i>2. <i>Scegliere un semplice oggetto di uso quotidiano. Googlare e scoprire informazioni sulla sua storia, il suo materiale, il suo design, i diversi tipi, ecc.</i>3. <i>Fate lo stesso sull'argomento che vi interessa sviluppare in modo creativo.</i>
-----	--	--



30'	Discussione plenaria Lezione + suggerimenti pratici	<p>U1. L3 Creazione del Team</p> <p>Il formatore chiede al gruppo di riflettere sull'importanza di un team creativo e di fare un elenco di caratteristiche a seconda delle esigenze della produzione.</p> <p>Riprendere con:</p> <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 1 page 9</p> <p>Caratteristiche di base di un team artistico</p> <p>Il formatore chiede al gruppo di riflettere sulle caratteristiche di un team artistico. Ciò che è importante e che li porti tutti sulla stessa linea.</p> <p>Riprendere con:</p> <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 1 page 10</p> <p><u>Suggerimenti pratici:</u></p> <p><i>1. Scrivete 10 nomi di persone che conoscete personalmente o meno con le quali vorreste collaborare. Dedicate un po' di tempo a scrivere per ognuno di loro quello che credi che faciliti la collaborazione con loro o lo renda necessario e qualsiasi ostacolo o difficoltà tu creda di dover affrontare. Valutare, dare la priorità e finire con un funzionale - se non ideale-team.</i></p> <p><i>2. Pensate al vostro progetto e progettate un metodo che risponda alle esigenze del progetto e a quelle del team.</i></p>
-----	--	--



45'	Discussione plenaria Lezione + suggerimenti pratici	<p>U1. L4 Brainstorming</p> <p>Il formatore accende la discussione sul tema dell'importanza del coinvolgimento del team creativo nello sviluppo del progetto ponendo le domande:</p> <p>È importante o utile coinvolgere il team nello sviluppo e perché?</p> <p>Riprendere con:</p> <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 1 page 11</p> <p>Preparazione</p> <p>Il formatore accende la discussione sulla corretta preparazione della sessione di brainstorming ponendo la seguente domanda:</p> <p>Come organizzare una sessione di brainstorming di successo; cosa dovrebbe anticipare l'organizzatore?</p> <p>Riprendere con:</p> <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 1 page 12</p> <p>Tre esempi di metodi di brainstorming</p> <p>Il trainer offre e presenta tre metodi di brainstorming, sottolineando che "PRIMA DI INIZIARE un processo di brainstorming dichiara chiaramente gli obiettivi e i risultati attesi."</p> <ol style="list-style-type: none">1. Sottogruppi2. Valanga3. Nuvola di Parole chiave <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 1 page 13</p> <p>Il formatore mette in pratica uno dei metodi di cui sopra all'interno del gruppo.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Sottogruppi<ol style="list-style-type: none">1. Il coordinatore fa una breve introduzione al tema e dà lo stimolo2. Ognuno ha 2 minuti per annotare spontaneamente ciò che l'argomento porta nella propria mente3. Il gruppo è diviso in coppie.4. Le coppie hanno 5 minuti per presentare a vicenda i loro pensieri e idee e per discuterli (enfasi sul fatto che è importante che tutti i membri ascoltino attentamente il/la loro compagno/a)5. Ogni membro presenta alla plenaria i pensieri o le idee della coppia, mentre il resto del team ha l'opportunità di ascoltare e "rubare" idee e pensieri.6. Dopo il completamento della procedura, vengono create nuove coppie con il compito di creare in 20 minuti qualcosa insieme a ciò che hanno conservato. Questo qualcosa potrebbe essere qualsiasi cosa: una canzone, un collage, una poesia, una mini performance, ecc.
-----	--	---



		<p>7. Le coppie presentano la loro creazione alla plenaria.</p> <p>8. Quando le presentazioni sono fatte, una discussione e uno scambio di pensieri su ogni presentazione separatamente e nel suo complesso è incoraggiato.</p> <p>2. Valanga</p> <p>1. Il gruppo siede in un cerchio e ad ogni membro vengono dati 3 fogli di carta.</p> <p>2. Il coordinatore introduce brevemente l'argomento e dà l'input.</p> <p>3. Ognuno ha 5 minuti per scrivere o progettare 3 idee (una su ogni foglio) relative all'argomento.</p> <p>4. Ognuno passa le proprie idee alla persona accanto a lui/lei (destra o sinistra, come desidera)</p> <p>5. Ognuno impiega altri 5 minuti per leggere le idee ricevute e aggiungere un altro elemento, una parola o una frase, un disegno, un'idea.</p> <p>6. Il processo viene ripetuto fino a quando tutte le idee hanno fatto un cerchio completo.</p> <p>7. Non appena il cerchio è completo e le idee sono tornate alle loro ispirazioni, studiano le note e le cose aggiunte e impiegano 5 minuti in più per pensare come presentarle alla plenaria.</p> <p>8. Le presentazioni vengono fatte, seguite dalla discussione.</p> <p>3. Nuvola di Parole chiave</p> <p>1. Il coordinatore fa una breve introduzione all'argomento e dà l'input.</p> <p>2. Ognuno ha 3 minuti per annotare tutte le parole che l'argomento porta alla mente (almeno 10)</p> <p>3. Poi ognuno copia le parole su post-it o foglio (una parola per foglio)</p> <p>4. I membri mettono i loro fogli su una superficie/parete.</p> <p>5. Il tempo è dato alla squadra per vedere e leggere tutti i fogli.</p> <p>6. Ogni membro ha la possibilità di cambiare la posizione delle carte in superficie, in modo che tutti i fogli ripetuti siano raccolti in un unico punto, tutte le parole con significato comune si avvicinano, i concetti che sono comunque correlati ottengono una posizione rispettiva sulla superficie e così via. Questa procedura è collettiva e ha bisogno di tempo e cure.</p> <p>7. Quando il team decide che la nuvola di parole chiave ha preso la sua forma finale, è bene che una foto della scheda sia fatta per l'archivio, in modo che chiunque possa fare riferimento ad esso in futuro. Ancora meglio - se possibile - mantenere la superficie in questo modo durante l'intero processo creativo.</p>
--	--	--



		<p>8. Questo processo è completato da un'attività di improvvisazione e di feedback (esempi in un capitolo seguente).</p> <p><u>Suggerimenti pratici:</u></p> <ol style="list-style-type: none">1. <i>Pensate a possibili variazioni o composizioni dei metodi di cui sopra e progettare come si applica in ogni dettaglio. Scrivi cosa può offrire e quali difficoltà mitiga.</i>2. <i>Pensa al tuo progetto e progetta un metodo che risponda alle esigenze del progetto e del team</i>
--	--	---



105'	Discussione plenaria Lezione + suggerimenti pratici	<p>U1. L5 Scrittura (discussione, teoria e pratica)</p> <p>Il formatore accende la discussione sull'importanza del processo di scrittura ponendo la domanda: "È importante avere le cose scritte prima di iniziare la fase di pre-produzione, e perché?"</p> <p>Riprendere con: PowerPoint Presentation Module 3 Part 1 page 14</p> <p>Presentazione dei diversi testi di lavoro:</p> <p>1. La log-line</p> <p>Discussione sull'importanza di annotare la vostra idea in una singola frase! Teoria della log-line.</p> <p>Il formatore chiede ai partecipanti di scrivere una log-line per il loro film preferito, performance o pezzo teatrale. Discussione e conclusioni.</p> <p>2. Testi di lavoro</p> <p>Il formatore presenta i diversi esempi di fogli di lavoro e la struttura del modello a tre atti.</p> <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 1 page 14</p> <p><i>Suggerimenti pratici:</i></p> <p><i>1. Scegli un mito amato (fiaba, romanzo, teatro, spettacolo o film) e prova a scrivere a) la log-line e b) una sinossi di 500 parole</i></p> <p><i>1. Fai lo stesso con l'idea che vuoi sviluppare. Poi sviluppa lo script.</i></p>
------	--	---



30'	Discussione plenaria Lezione	UNITA' 2: Pre-Produzione (6 ore) U2. L1 Piano Organizzativo Introduzione Il formatore apre la discussione sul tema dell'unità ponendo la domanda: "Qual è la fase di pre-produzione e cosa è importante fare prima di iniziare la produzione?" PowerPoint Presentation Module 3 Part 2 page 1 Il formatore presenta l'esempio del piano organizzativo: PowerPoint Presentation Module 3 Part 2 page 2 Discussione sui ruoli e le responsabilità del team di produzione.
60'	Attività pratica + Suggerimenti pratici	U2. L2 Tempistiche Il formatore suggerisce al gruppo un foglio (stampato, digitale o disegnato sulla tavola) con più colonne e righe. Nei sottogruppi o singolarmente i partecipanti sono invitati a riempire il foglio, ogni colonna rappresenta le settimane e gli ultimi 7 giorni del periodo di produzione, e ogni riga rappresenta un ruolo (amministrazione, regista, direttore di produzione, scenografo e costumista, artisti ecc). PowerPoint Presentation Module 3 Part 2 page 3 & 4 I risultati sono raccolti collettivamente in un foglio. Discussione sui risultati dell'attività. <i>Suggerimenti pratici:</i> <ul style="list-style-type: none">a) Su un foglio di carta o su un software (excel, numeri o altro), crea un calendario settimanale con i compiti che il tuo team deve svolgere in base al suo ruolo e alla sua posizione.



60'	Discussione plenaria Lezione	U2. L3 Spazio e attrezzatura Il formatore introduce il tema della lezione di discussione ponendo la domanda: "Che tipo di spazi e che tipo di attrezzature e materiali sono necessari per il processo creativo di una produzione e quali sono i criteri di scelta?" PowerPoint Presentation Module 3 Part 2 page 5 Riunioni in presenza o digitali PowerPoint Presentation Module 3 Part 2 page 6 & 7 Spazi per prove Studio Luogo della performance PowerPoint Presentation Module 3 Part 2 page 8 Accessibilità
90'	Discussione plenaria Lezione	U2. L4 Team e responsabilità Il formatore chiede ai partecipanti di collaborare nel fare un elenco di obblighi e responsabilità dei principali contributori di una produzione scenica. PowerPoint Presentation Module 3 Part 2 page 9 <ul style="list-style-type: none">▪ Artisti e interpreti▪ Set designer▪ Direttore musicale▪ Coreografo▪ Costumista▪ Light designer▪ Direttore tecnico PowerPoint Presentation Module 3 Part 2 page 10 <ul style="list-style-type: none">▪ Manager di produzione / amministratore PowerPoint Presentation Module 3 Part 2 page 11 L'attività è seguita da una discussione e conclusioni.



60'	Lezione + Discussione plenaria + Attività pratica	U2. L5 Budget Il formatore dà un breve approccio teorico al bilancio avendo una discussione sulle domande <ul style="list-style-type: none">▪ Da dove cominciare?▪ Qual è l'importo giusto? PowerPoint Presentation Module 3 Part 2 page 12 & 13 Attività pratica collettiva sul riempire un bilancio di produzione sul template dato. PowerPoint Presentation Module 3 Part 2 page 14
60'	Discussione plenaria Lezione	U2. L6 Finanziare il tuo progetto Sulla base di queste tre domande: <ol style="list-style-type: none">1. Come vengono coperte le esigenze finanziarie di una produzione artistica?2. Esistono possibilità di finanziamento?3. Che cosa potrebbero essere? Il formatore apre una discussione e offre alcuni esempi. PowerPoint Presentation Module 3 Part 2 page 15 <ol style="list-style-type: none">1. Cerca partner esperti2. Sovvenzioni3. Crowdfunding4. Donazioni / Sponsor / Inserzionisti5. Partecipazione in natura6. Investitori7. Feste e attività di raccolta fondi8. Vendita dei biglietti Suggerimenti per le domande di sovvenzione, donazione o sponsorizzazione PowerPoint Presentation Module 3 Part 2 page 16
5 ore		UNITA' 3: Produzione



90'	<p>Discussione plenaria</p> <p>Lezione</p>	<p>U3. L1 Gestione risorse umane</p> <p>Il trainer accende la conversazione ponendo la domanda: "Cos'è importante considerare per ottenere il meglio dalle persone?"</p> <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 3 page 1</p> <p>Suggerimenti</p> <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 3 page 2</p> <p>Strumenti</p> <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 3 page 3</p> <p>Suddivisione Performance & Calendario prove</p> <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 3 page 4</p> <p>Comunicazione sui Social Media e Online</p> <p>Breve discussione sull'uso di strumenti online e app di comunicazione.</p>
60'	<p>Lezione +</p> <p>Discussione plenaria +</p> <p>Attività pratica</p>	<p>U3. L2 Rottura del ghiaccio e riscaldamenti</p> <p>ROTTURA DEL GHIACCIO</p> <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 3 page 5</p> <p>Il formatore sceglie uno degli esercizi di rottura del ghiaccio e lo mette in pratica all'interno del gruppo.</p> <p>Gioco del Nome</p> <p>Questo è un gioco facile e divertente per il primo incontro o le prove se il gruppo ha molti nuovi membri che non si conoscono.</p> <p>Il gruppo forma un cerchio, ogni membro accanto all'altro.</p> <p>Step 1: Il facilitatore spiega il gioco: "ognuno deve dire il proprio nome e qualcosa che gli piace o è significativo per loro e parte dalla stessa lettera iniziale (per esempio: Catherine Cat / Aaron Avocado / Mohamed Music / Dahlia Dance / Sophia Summer)"</p> <p>Step 2: Dopo che tutti nel cerchio si sono presentati, il facilitatore chiama qualcuno a caso dal suo nome e la seconda parola. Questo qualcuno deve fare lo stesso passando il gioco a qualcun altro. Se qualcuno dimentica tutti i nomi o si sbaglia allora la persona dovrebbe correggerlo/correggerla e passarlo indietro. Questo passo dovrebbe essere giocato fino a quando più o meno tutti i membri hanno sentito i loro nomi un paio di volte.</p> <p>Step 3: Ognuno deve aggiungere una parola in più per creare una frase breve. (per esempio: Catherine is a Cool Cat / Aaron Adores the Avocado / Mohamed Makes Music / Dahlia Dreams to Dance / Sophia is a Summer Swimmer).</p>



	<p>Step 4: Il gioco continua come nella fase due, ma non tutti devono ricordare e utilizzare le frasi brevi per passare il gioco intorno. Questo può richiedere diversi minuti fino a quando si sente c'è un flusso e la maggior parte delle persone ricorda la maggior parte dei nomi.</p> <p>Si può anche sviluppare questo gioco in molti modi, l'aggiunta di più parole o di dividere i gruppi in gruppi più piccoli, al fine di utilizzare le piccole frasi per creare storie brevi e spettacoli improvvisati.</p> <p>Due verità e una bugia</p> <p>Questo è un gioco semplice per rompere il ghiaccio e far conoscere a tutti il gruppo un po' meglio.</p> <p>In un cerchio, tutti i partecipanti devono elencare tre cose su se stessi: due sono vere, e una è una bugia. Tutti gli altri membri devono indovinare quale è quale.</p> <p>Verità comuni</p> <p>Anche questo è un gioco divertente e più fisico in quanto ha bisogno di una stanza spaziosa per il gruppo di muoversi. Si consiglia di giocare a questo gioco dopo un breve riscaldamento fisico del gruppo.</p> <p>In questo gioco ogni membro del gruppo può iniziare a caso ogni passo da un) chiamando il suo nome b) spostandosi in un punto lontano da tutti gli altri e in piedi ancora c) dicendo qualcosa che è vero su se stesso / se stessa. Tutti gli altri membri rispondono muovendosi accanto all'iniziatore se questo è vero anche per loro, avvicinandosi se è parzialmente vero, o non muovendosi affatto se questo non è vero per loro. In questo modo il gruppo si muove in onde e forma sottogruppi di persone che hanno cose in comune.</p> <p>Le regole del gioco:</p> <p>Regola 1: l'iniziatore di ogni passo è casuale e deve aspettare la quiete e il silenzio nel gruppo.</p> <p>Regola 2: per indicare l'inizio di ogni passo, l'iniziatore deve chiamare il suo nome prima di muoversi. Se due persone iniziano un passo contemporaneamente, uno dei due deve fare un passo indietro.</p> <p>Regola 3: l'iniziatore si allontana dal resto del gruppo in un posto dove lui/lei è solo/a e rimane fermo e dice qualcosa che è vero su di lui/ lei, come "Mi piace il cioccolato", o "Ho due sorelle e un fratello" o "Non ho preso il caffè questa mattina" o "Questo è un periodo difficile della mia vita perché ..." eccetera</p> <p>Regola 3: se ciò che è stato detto è vero anche da altri membri, questi membri si muovono il più velocemente possibile accanto all'iniziatore per formare un sottogruppo. I membri ritengono che ciò che è stato detto è in parte vero da loro, si muovono la metà della distanza a loro piacimento. I membri che non sono rappresentati o i membri che non vogliono condividere la loro verità dovrebbero rimanere dove sono.</p> <p>Questo gioco può essere molto divertente e può davvero rompere il ghiaccio molto velocemente ed efficacemente nel gruppo, ma ha anche</p>
--	--



	<p>bisogno di una buona coordinazione, sensibilità e preparazione da parte del facilitatore.</p> <p>RISCALDAMENTI</p> <p>Il formatore sceglie uno degli esercizi di rottura del ghiaccio e lo mette in pratica all'interno del gruppo.</p> <p>Conteggio casuale</p> <p>Questo gioco aiuta a mantenere la squadra concentrata, e aiuta a costruire lo spirito di squadra e la fiducia.</p> <p>Lo scopo del gioco è per i membri del team contare da uno al numero di membri presenti, senza dire lo stesso numero e dicendo solo un numero ciascuno in un determinato tempo.</p> <ol style="list-style-type: none">1. I membri siedono in cerchio.2. Il moderatore spiega il gioco...3. Quindi un cerchio di prova inizia con il moderatore che inizia a contare "uno", e la persona accanto a lui/lei continua a contare "due" e poi la persona successiva di nuovo dicendo "tre", il prossimo "quattro" e così via fino a quando non viene fatto un cerchio completo e il conteggio raggiunge il numero di membri in un cerchio.4. Una volta completato il primo cerchio e sentito il numero massimo, i membri ricominciano il conteggio dall'inizio (uno, due, tre, ecc.) ma questa volta in ordine casuale.5. Se due membri dicono lo stesso numero allo stesso tempo, il conteggio va a uno ma i membri che hanno detto il numero non possono dire un altro.6. Se c'è una pausa senza sentire un numero entro il tempo dato, il conteggio inizia automaticamente dall'inizio.7. Dopo uno o due cicli di prova durante i quali vengono date tutte le spiegazioni al gruppo, il gioco inizia ufficialmente e nient'altro dovrebbe essere sentito tranne il conteggio che viene fatto continuamente e ripetutamente ad un determinato tempo fino a quando il gruppo ha raggiunto il numero massimo possibile. <p>Il tempo è dato consapevolmente o inconsciamente dai membri stessi durante il primo turno dal silenzio che lasciano tra i primi tre-quattro numeri. Questo tempo dovrebbe essere mantenuto per il resto del gioco.</p> <p>Si consiglia di chiedere al gruppo di tenere gli occhi chiusi durante il gioco.</p> <p>Una squadra di dieci ha buone probabilità di arrivare a dieci dopo diversi tentativi. Un gruppo di trenta persone avrà certamente difficoltà, forse a non raggiungere mai l'assoluto (trenta), ma è certamente bene puntare a 25.</p> <p>L'ape</p>
--	--



	<p>Questo esercizio di riscaldamento fisico è relativamente facile e adatto a qualsiasi tipo di gruppo che incoraggia l'improvvisazione e consente ai membri del gruppo di seguirlo nel proprio ritmo e modo in base alle loro caratteristiche e abilità fisiche. È necessario uno spazio ampio senza ostacoli e un pavimento pulito.</p> <p>L'esercizio è descritto passo dopo passo come sarebbe spiegato dal facilitatore durante i 30 passi richiesti.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Trova il tuo posto nello spazio dove puoi sentirti a tuo agio e rilassato. Puoi stare in piedi, sederti o sdraiarti sul pavimento. Vi consiglio di sdraiarvi comodamente sul pavimento. (lunga pausa)2. Respirare con calma sul proprio ritmo3. Senti l'aria entrare nel tuo corpo4. Manda l'aria in tutte le parti del tuo corpo ... in cima alla tua testa ... ai tuoi capelli ... alla parte posteriore del collo ... alle tue scapole... alla tua spina dorsale ... a portata di mano ... ginocchia ... dita dei piedi ... ecc5. Pensa che l'aria sia come un piccolo punto che viaggia nel vostro corpo6. Pensa a questo come a un'ape. Un'ape che viaggia lentamente nel tuo corpo. Scoprendo il tuo corpo dall'interno.7. Segui con la mente l'ape che viaggia nel tuo corpo.8. Lascia che l'ape viaggi e visiti ogni singola parte, ogni singola cellula. Esplora il tuo corpo insieme all'ape. Senti l'ape in te.9. Man mano che l'ape si sposta da una parte all'altra diventa sempre più forte. Diventa così forte che può persino muoverti. Può muovere leggermente un dito ... la tua lingua dentro la bocca ... le labbra o la guancia ... il naso ... la gola ... la pancia ... ecc10. Diventa sempre più forte e può ora spostare l'anca o il ginocchio o la caviglia ... ecc11. Lascia che l'ape muova le tue parti lentamente e senti le tue parti in movimento12. Lascia muovere l'ape lentamente13. L'ape viaggia pigramente nel tuo corpo e ne muove altre parti14. Diventa sempre più vivida e veloce15. Viaggia più velocemente da una parte all'altra16. Diventa ancora più forte; ora può non solo muovere le parti ma anche spostare il corpo nello spazio17. Ricorda che si tratta di una sola ape e che questa ape ti sta tirando o attraendo da un singolo punto alla volta18. Diventa così forte che può toglierti dal pavimento ... fuori equilibrio ... può farti saltare, può farti cadere, farti girare intorno ecc
--	--



		<p>19. L'ape deve soddisfare un'altra ape</p> <p>20. Vuole collegare il tuo corpo a un altro corpo</p> <p>20. La tua ape incontrerà un'altra ape e sarai collegata a qualcun altro, ma c'è solo un punto del tuo corpo che tocca un punto dell'altro corpo. Il punto in cui si trova l'ape.</p> <p>21. Non appena le due api si incontrano, un'altra ape nasce nel tuo corpo e questa ape deve anche incontrare un'altra ape.</p> <p>22. Un altro punto del tuo corpo ti collega ad un'altra persona.</p> <p>23. Le api si muovono ancora dentro di te e i punti di collegamento cambiano man mano che ti muovi</p> <p>24. A poco a poco siete tutti collegati in una catena umana</p> <p>25. Si va avanti tutti insieme sentendo le api e mantenendo le connessioni</p> <p>26. Lentamente le api si stancano</p> <p>27. Il movimento diventa meno vivido ma non dovrete disconnettervi l'uno dall'altro.</p> <p>28. Puoi calmarti e smettere di muoverti</p> <p>29. Continuate a respirare tutti insieme.</p> <p>Il formatore chiede il feedback dei partecipanti sull'esperienza e tiene una breve discussione sull'importanza dell'uso di tali strumenti.</p>
60'	Lezione + Discussione plenaria	<p>U3. L3 Prove</p> <p>PREPARAZIONE</p> <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 3 page 6</p> <p>SUGGERIMENTI PER LA PREPARAZIONE:</p> <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 3 page 7</p> <p>PRIMA PROVA:</p> <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 3 page 8</p> <p>SUGGERIMENTI PER LE PROVE:</p> <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 3 page 9</p> <p>PALCO PROVA FINALE:</p> <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 3 page 10</p> <p>Discussione sull'importanza di prendere nota e dare un feedback.</p>



90'	Lezione + Discussione plenaria	<p>U3. L4 Questioni tecniche</p> <p>Il formatore divide il gruppo in sottogruppi e chiede loro di scrivere tutte le domande a cui si dovrebbe rispondere per anticipare tutte le questioni tecniche importanti di una produzione.</p> <p>Le domande sono raccolte e discusse.</p> <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 3 page 11</p> <p>Il trainer introduce l'idea del Tech Rider e apre la discussione ponendo le domande:</p> <ul style="list-style-type: none"> - qual è la sua utilità? - a chi si rivolge? - che cosa dovrebbe includere per essere completo? <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 3 page 12</p> <p>Discussione plenaria.</p>
60'	Lezione + Discussione plenaria	<p>UNITA' 4: Performance (1 ora)</p> <p>U4. L1 Performance</p> <p>Serata di apertura</p> <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 4 page 1 & 2</p> <p>Suggerimenti per performer e team</p> <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 4 page 3</p> <p>Suggerimenti per il regista</p> <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 4 page 4</p> <p>Prossime performance</p> <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 4 page 5</p> <p>Valutazione</p> <p>Suggerimenti per performer e team</p> <p>PowerPoint Presentation Module 3 Part 4 page 6 & 7</p>
Durata dell'attività di apprendimento		16 ore
Valutazione		<p>Uno degli elementi più importanti del processo educativo e artistico è quello di essere in grado di sapere dove siamo in un dato momento, ciò che abbiamo raggiunto e ciò che ha bisogno di più sforzo. La valutazione può essere sommativa o formativa, o una combinazione di entrambi.</p> <p>Nella valutazione sommativa diamo solitamente un questionario all'inizio che registra le aspettative di base dei tirocinanti e alla fine, un altro</p>



questionario che registra il livello a cui queste aspettative iniziali sono state soddisfatte.

La valutazione formativa può essere effettuata quotidianamente a livello di gruppo o individuale. A livello di gruppo, provare dopo ogni sessione di formazione per facilitare una discussione strutturata in cui i tirocinanti potrebbero riflettere sui principali problemi, preoccupazioni, sentimenti, ecc. Cercare di includere questi elementi nelle prossime fasi della procedura educativa.

A livello individuale, suggeriamo ai tirocinanti di tenere un diario dove registrano i loro obiettivi individuali, scopi, risultati, in relazione alla procedura educativa e/o al gruppo in cui sono coinvolti. Alla fine del processo, se pensi che sia necessario, puoi chiedere ai partecipanti di condividere i temi chiave registrati nei loro diari personali in un round di discussione.

È consigliabile che la valutazione non riguardi il risultato artistico ma il corso e le procedure seguite per raggiungerlo.

In ogni caso, l'espressione artistica è qualcosa di estremamente personale e valutare i risultati in base a criteri artistici può creare cattivi sentimenti. Quello che dovremmo valutare è come impariamo e creiamo, non quello che creiamo.

Alla fine del modulo 3 c'è un test di valutazione, per verificare che i partecipanti abbiano acquisito le conoscenze. Le domande a scelta multipla sono:

- Quale delle seguenti è una caratteristica di base di un gruppo artistico?
 - a) Fiducia
 - b) Sinergia
 - c) Livello comune di esperienza (risposta esatta)**
 - d) Scopi comuni
- Chi è più importante in una produzione artistica?
 - a) Il regista perché è responsabile dell'intera produzione
 - b) Il direttore tecnico perché senza attrezzatura non c'è performance
 - c) I performer, perché vanno sul palco
 - d) Tutti quelli menzionati, anche se dovessero essere tutti la stessa persona (risposta esatta)**
- Quale delle seguenti cose non aiuta nelle prove?
 - a) Essere puntuali
 - b) Pretendere la perfezione (risposta esatta)**



	<ul style="list-style-type: none">c) Fare paused) Comunicare i prossimi orari delle prove▪ Quale dei seguenti potrebbe minacciare una performance se fatto dal gruppo artistico prima della performance?<ul style="list-style-type: none">a) Prendersi del tempo da soli, riposare e rilassarsib) Fare una riunione di gruppo e fare un breve rituale di incoraggiamentoc) Celebrare la fine della preparazione la sera prima (risposta esatta)d) Raggiungi il posto molto prima del tempo necessario per prepararti
Suggerimenti per gli allievi	<p>Il programma educativo è strutturato in modo tale da essere rivolto agli studenti che hanno bisogno di creare un risultato artistico sia individualmente che in gruppo.</p> <p>La combinazione del materiale educativo con la versione online può fornire tutte le informazioni necessarie a uno studente che desidera farlo in modo asincrono e online. Questi studenti sono invitati a seguire gli esercizi e le attività del materiale di formazione in pratica, come farebbero nel contesto di un gruppo di studenti.</p> <p>Ogni unità ha un obiettivo specifico, sia teorico che pratico. La realizzazione pratica dei risultati educativi è descritta nella checklist di lavoro del progetto. Il tirocinante deve produrre alcuni risultati specifici (idea concettuale, sceneggiatura, budget, sviluppo artistico-creativo e infine la performance). Ciascuno di questi prodotti corrisponde a orari di lavoro specifici che non corrispondono alla durata della formazione teorica, ma alla lista di controllo del lavoro del progetto.</p> <p>Il fatto che un allievo possa essere formato individualmente non significa necessariamente che non avrà partner per lo sviluppo dell'opera artistica. Questi partner possono essere persone che non sono state formate dal programma di formazione Spiritus Loci, ma possono anche essere persone che si sono formate individualmente e che si impegnano ad attuare le varie fasi pratiche del processo in collaborazione.</p> <p>Infine, il materiale formativo comprende tutte le fasi di un processo artistico, che potrebbe non essere indirizzato a tutti gli allievi di Spiritus Loci. Ad esempio, potrebbe non essere necessario creare un gruppo artistico da zero se già esiste. Oppure non hanno bisogno di sviluppare una sceneggiatura se hanno scelto di utilizzare una sceneggiatura già sviluppata. Raccomandiamo ai tirocinanti di leggere attentamente la parte teorica del materiale formativo e di lavorare in modo astratto (se è il caso), attenendosi ai punti di cui hanno realmente bisogno per sviluppare il loro lavoro artistico.</p>



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



**Link alla MOOC di
SPIRITUS LOCI**

<https://cerizone.eu/czmoodle/course/view.php?id=53>



Linee guida al Project Work per allievi e tutor

TITOLO MODULO: PROJECT WORK ARTISTICO	
Fase/i dell'attività	<input checked="" type="checkbox"/> 1. Preparazione <input checked="" type="checkbox"/> 2. Pre-Produzione <input checked="" type="checkbox"/> 3. Produzione <input checked="" type="checkbox"/> 4. Performance
Requisiti	<input checked="" type="checkbox"/> PC / portatile <input checked="" type="checkbox"/> dispositivi mobili <input checked="" type="checkbox"/> Internet <input checked="" type="checkbox"/> foto-videocamera <input checked="" type="checkbox"/> altro: uno spazio lavorativo per riunioni e prove <input checked="" type="checkbox"/> altro: uno spazio per la performance finale (o attività artistica)
CONTENUTI	
<p>Questa parte comprende una check-list pratica che accompagna le lezioni del Modulo 3, organizzate in 4 fasi distinte, direttamente correlate alle 4 Unità delle lezioni. Include le ore stimate di lavoro artistico pratico necessarie per trascorrere durante e/ o dopo il completamento di ogni unità di lezione.</p> <p>Questo elenco ha lo scopo di aiutare il coordinatore e i partecipanti di un team artistico a valutare l'avanzamento del loro lavoro e a navigare attraverso ogni passo e compito di una produzione artistica con fiducia e consapevolezza.</p> <p>Naturalmente, ogni progetto artistico è diverso, con esigenze diverse, quindi per favore sentitevi liberi di interpretare i passi e navigare attraverso essi nel modo più adatto per il vostro progetto!</p>	
CHECKLIST	
1. Preparazione	Totale: 65 h
<input type="checkbox"/> sono disponibile e pronto ad assumermi la responsabilità e iniziare il progetto	1 h
<input type="checkbox"/> ho una chiara idea di cosa si tratta il progetto	1 h
<input type="checkbox"/> ho risolto i problemi di copyright e proprietà intellettuale (per testi, musica, ecc) se applicabile, e mi sono assicurato il diritto di uso.	5 h



<input type="checkbox"/> ho fatto le mie ricerche e studi iniziali (usando appunti / schede / moodboard / mappe concettuali o altro)	6 h
<input type="checkbox"/> ho condiviso idea e visione con le persone che ho deciso di coinvolgere e ho creato un team intorno al progetto	4 h
<input type="checkbox"/> il team ha una chiara idea di in che modo ogni membro del team contribuirà al progetto	4 h
<input type="checkbox"/> lo scambio di idee e il brainstorming all'interno del team sono stati fatti	4 h
<input type="checkbox"/> l'idea del progetto e la descrizione sono scritti in modo sufficiente ed appropriato e la performance è progettata in modo adatto su carta	40 h
2. Preproduzione	Totale: 40 h
<input type="checkbox"/> un calcolo realistico dei costi è stato fatto e connesso ad un piano di finanziamento realistico	3 h
<input type="checkbox"/> il team ha un chiaro piano organizzativo	6 h
<input type="checkbox"/> il team è d'accordo su un chiaro calendario	8 h
<input type="checkbox"/> la location adatta e il luogo sono stati prenotati nel modo adatto.	5 h
<input type="checkbox"/> tutti i performer e il team sono stati assunti nel modo adatto.	3 h
<input type="checkbox"/> il budget è completo e i fondi sono assicurati	15 h
3. Produzione	Totale: 135 h
<input type="checkbox"/> riunioni e prove sono concordate in modo esplicito, adatto e comunicate	2 h
<input type="checkbox"/> la prima è stata prenotata e annunciata	2 h
<input type="checkbox"/> tutte le disposizioni sul budget sono state fatte	3 h
<input type="checkbox"/> la divisione della performance è stata fatta	1 h
<input type="checkbox"/> il calendario delle prove è stato fatto	1 h
<input type="checkbox"/> la sessione di rottura del ghiaccio è stata fatta	2 h
<input type="checkbox"/> le prove sono iniziate	4 h
<input type="checkbox"/> le liste di comunicazione sono state fatte	1 h
<input type="checkbox"/> set e costumi sono stati progettati.	3 h
<input type="checkbox"/> i materiali necessari sono stati ordinati o già comprati	3 h
<input type="checkbox"/> l'attrezzatura da affittare è stata già prenotata	3 h
<input type="checkbox"/> la riunione sui primi progressi è stata fatta	2 h
<input type="checkbox"/> comunicazione e collaborazione all'interno del gruppo sono state consolidate e possibili problemi risolti o affrontati	3 h
<input type="checkbox"/> comunicazione, programma e materiale pubblicitario sono stati raccolti.	3 h



<input type="checkbox"/> la comunicazione su media e social media è iniziata (con testi, immagini, video appropriati).	2 h
<input type="checkbox"/> i comunicati stampa sono pianificati e le conferenze stampa sono calendarizzate e annunciate	2 h
<input type="checkbox"/> il team di supporto e i volontari sono stati ingaggiati in modo appropriato	2 h
<input type="checkbox"/> biglietti e inviti sono stati emessi	2 h
<input type="checkbox"/> riunioni del team creativo e riunioni sui progressi sono state fatte in modo sufficiente ed efficiente	3 h
<input type="checkbox"/> l'attrezzatura da affittare è prenotata e sistemata	2 h
<input type="checkbox"/> la costruzione del set e la realizzazione costume seguono il piano	2 h
<input type="checkbox"/> le prove e lo sviluppo della performance stanno seguendo il piano	10 h
<input type="checkbox"/> la vendita dei biglietti è iniziata	2 h
<input type="checkbox"/> comunicazione e pubblicità sono seguiti in modo efficiente e finemente concordate	3 h
<input type="checkbox"/> tutte le liste di props, materiali, ambientazioni e entrate sono state preparate e controllate in modo incrociato	2 h
<input type="checkbox"/> i costumi sono conclusi	3 h
<input type="checkbox"/> il set è concluso	3 h
<input type="checkbox"/> il piano delle luci è concluso.	3 h
<input type="checkbox"/> tutte le liste sono concluse	2 h
<input type="checkbox"/> le prove rifinite sono iniziate.	5 h
<input type="checkbox"/> tutti i problemi tecnici sono controllati e risolti	4 h
<input type="checkbox"/> la prova generale è stata fatta	4 h
<input type="checkbox"/> set-up e piano di montaggio sono stati fatti	3 h
<input type="checkbox"/> dopo la prima il festeggiamento è disposto e organizzato di conseguenza	2 h
<input type="checkbox"/> tutte le sistemazioni del luogo della prima sono state fatte appropriatamente	3 h
<input type="checkbox"/> set, costumi, props e materiali sono stati spostati nel luogo della prima	2 h
<input type="checkbox"/> Il montaggio delle luci e la configurazione dell'audio sono stati fatti	4 h
<input type="checkbox"/> l'impostazione del palco è stata fatta	4 h
<input type="checkbox"/> le prove nel luogo della prima sono iniziate	1 h
<input type="checkbox"/> costumi e props sono stati controllati	1 h
<input type="checkbox"/> l'ispezione tecnica è stata fatta	1 h



<input type="checkbox"/> la messa a fuoco delle luci è stata fatta.	4 h
<input type="checkbox"/> il sound check è stato fatto	2 h
<input type="checkbox"/> la comunicazione e la pubblicità sono al loro apice	3 h
<input type="checkbox"/> la finalizzazione è stata fatta	3 h
<input type="checkbox"/> prove tecniche, abito e finali sono state fatte	10 h
4. Performance	Totale: 5 h
<input type="checkbox"/> tutto e tutti sono al loro posto	1 h
<input type="checkbox"/> mostra fiducia e sicurezza	0 h
<input type="checkbox"/> mostrare gratitudine e rinforzare lo spirito di squadra	0 h
<input type="checkbox"/> godetevi la performance!	0 h
<input type="checkbox"/> festeggiate!	0 h
<input type="checkbox"/> la comunicazione post-performance è stata fatta	1 h
<input type="checkbox"/> il piano per la prossima performance è chiaro	1 h
<input type="checkbox"/> la riunione di valutazione è stata fatta e i risultati di valutazione sono stati presi in considerazione	2 h



Modulo 4: «l'arte come pietra angolare della cittadinanza planetaria – guida all'esplorazione etica e all'espressione artistica da locale a planetaria»

Questo modulo guida gli studenti nell'esplorazione etica dell'espressione artistica come esercizio di cittadinanza, da una prospettiva locale a planetaria, alla base del concetto di rispetto per il "pianeta", la "madre terra", la biodiversità, anche culturale, con la consapevolezza che questi grandi eventi performativi o il turismo di massa, sono tra i settori di maggior impatto a livello ambientale e culturale, nonché sulla sicurezza dei lavoratori in questi settori.

ORE DI APPRENDIMENTO			
FACE-TO-FACE / ONLINE	LAVORO SUL CAMPO	PROJECT WORK	ORE TOTALI
12 ORE	==	==	12 ORE

MODULO 4 Educazione all'arte come pietra angolare della cittadinanza planetaria	Lo scopo di questo modulo è quello di guidare gli studenti a impegnarsi con l'arte come parte della pratica della cittadinanza. Questo impegno avviene attraverso la propria esplorazione artistica di concetti come le dimensioni politiche dell'arte, le forme locali di espressione artistica, la cittadinanza globale, la natura e il pianeta.
Al termine di questo modulo il giovane volontario/studente/artista performativo sarà in grado di	
CONOSCENZA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analizzare i diversi significati della cittadinanza. ▪ Esplorare le proprie nozioni di appartenenza, identità e localizzazione. ▪ Nomina diversi approcci alla definizione dell'arte e delle forme di espressione artistica. ▪ Classificare i poteri trascendenti dell'arte come una pietra angolare della cittadinanza planetaria che li collega a concetti come la cittadinanza globale e il rispetto per il nostro pianeta.
COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rivedere le nozioni planetarie e globali di cittadinanza ▪ Identificare le opportunità e le sfide che vengono con il concetto di cittadinanza. ▪ Richiamare le potenzialità politiche dell'espressione artistica come partecipazione (politica) e critica delle questioni sociali.



	<ul style="list-style-type: none">▪ Applicare i diversi risultati dell'apprendimento alla pianificazione dei propri eventi culturali (responsabilità sociali, culturali e ambientali).
ATTITUDINI	<ul style="list-style-type: none">▪ Etichetta i confini etici dell'espressione artistica all'interno di un quadro democratico come l'arte abusata per la propaganda politica di forze non democratiche.▪ Esplorare diverse forme d'arte locali e quindi ri-regolare la propria prospettiva e ampliare la loro comprensione dell'espressione artistica e culturale di altre comunità.▪ Sviluppare una posizione in termini di arte e il suo potenziale per promuovere una relazione più rispettosa al nostro pianeta.



Scheda di identificazione Modulo 4

TITOLO MODULO: Educazione all'arte come pietra angolare della cittadinanza planetaria	
Impostazione	<input checked="" type="checkbox"/> apprendimento face-to-face (F2F) <input checked="" type="checkbox"/> apprendimento online sincrono (SYN) <input checked="" type="checkbox"/> apprendimento online asincrono (ASY) <input type="checkbox"/> apprendimento sul campo (OTF)
Tipo/i di attività	<input checked="" type="checkbox"/> lezione <input checked="" type="checkbox"/> discussione plenaria <input checked="" type="checkbox"/> attività di gruppo <input checked="" type="checkbox"/> attività individuale <input type="checkbox"/> altro:
Requisiti	<input checked="" type="checkbox"/> PC / portatile <input checked="" type="checkbox"/> dispositivi mobile con fotocamera <input checked="" type="checkbox"/> Internet <input checked="" type="checkbox"/> proiettore <input checked="" type="checkbox"/> altro: materiale da disegno, possibilmente strumenti, app per creare musica
Suggerimenti per i tutor	<p>Questa parte della formazione deve essere intesa come una modalità mista tra apprendimento, ulteriore esplorazione delle idee, raccolta di ispirazione e creazione.</p> <p>Il modulo può essere implementato in molti modi diversi. Da un lato, le unità possono essere completate individualmente attraverso l'apprendimento asincrono online (ad esempio, come compito a casa con domande guida di riflessione). D'altra parte, gli input possono essere visti ed esplorati insieme in un'attività di gruppo e si può riflettere su di essi attraverso le domande date in una discussione di gruppo. I partecipanti possono presentare i prodotti che hanno creato durante la fase di esplorazione a vicenda come punto di partenza. Come si può vedere, il modulo è regolabile per diversi ambienti di apprendimento, requisiti e vincoli di tempo. Per lo più, due unità consecutive di 45 minuti condividono un focus tematico. Il tempo di apprendimento stimato per ogni passo di un'unità può essere distribuito ai gusti e alle esigenze del tutor e degli studenti. Inoltre, due unità tematiche possono essere combinate con un'unità di apprendimento di 90 minuti con una piccola pausa in mezzo.</p> <p>I video inseriti sono in inglese ma possono essere guardati con sottotitoli nazionali e rallentati.</p> <p>Poiché il modulo si basa principalmente sullo studio attraverso l'esplorazione artistica, potrebbe fornire idee per il contenuto e gli argomenti degli eventi culturali che devono essere pianificati e implementati. I tutor dovrebbero fornire spazi di apprendimento con materiali per l'esplorazione artistica e fornire indicazioni agli studenti, nonché organizzare turni di riflessione su ciascuna unità del modulo.</p>



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





PIANO DELLE LEZIONI – Modulo 4 «L'arte come pietra angolare della cittadinanza planetaria – Guida all'esplorazione etica dell'espressione artistica dal locale al planetario»

Tempo	Tipo/i	Descrizione delle attività
5'	Argomento & risultati di apprendimento	Unità 4.1 Arte & Forme dell'espressione artistica L'arte può essere definita da una prospettiva stretta e ampia. Gli studenti conoscono diverse forme di espressione artistica come la pittura, la fotografia, la musica, la scrittura, il cinema, la danza e il teatro.
15'	Contenuto	What is Art? 2 min The Definition of Art 14 min
15'	Esplorazione	Cos'è l'arte per te? Esplora questa domanda attraverso la creazione (fare un collage, filmare un video, scrivere una poesia, ...puoi cercare ulteriori idee nella parte inferiore del documento (Suggerimenti per l'esplorazione artistica)). Puoi cercare ulteriori ispirazioni.
10'	Riflessione	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cos'è l'arte per te? ▪ Cosa non è arte? La cucina è arte? ▪ Quali forme di espressione artistica consideri come arte? ▪ Quali qualità ha un buon artista?
5'	Argomento & risultati di apprendimento	Unità 4.2 Cos'è la Cittadinanza? La cittadinanza può essere esplorata in termini di status come abitante di un determinato paese con conseguenti diritti e responsabilità (nazionalità). La cittadinanza è anche fortemente legata alle pratiche sociali come la partecipazione politica, i costumi e le norme. Il concetto può essere esaminato in relazione all'esclusione e all'inclusione dei gruppi, sia nello status nazionale che nelle pratiche sociali. Ci sono diversi livelli di cittadinanza, inoltre; locale/comunità, nazionale e globale.
10'	Contenuto	PARTE 1 What is citizenship? Citizenship High school civics Khan Academy 2 min We The People Full Episode Active Citizenship (H.E.R.) Netflix 5 min
30'	Esplorazione 1	Cos'è la cittadinanza per te? Esplora questa domanda attraverso la creazione (fare un collage, filmare un video, scrivere una poesia, ...puoi cercare ulteriori idee nella parte inferiore del documento (Suggerimenti per l'esplorazione artistica)). Puoi cercare ulteriori ispirazioni.
25'	Esplorazione 2 (continuazione)	PARTE 2 Cos'è la cittadinanza per te? Esplora questa domanda attraverso la creazione (fare un collage, filmare un video, scrivere una poesia, ...puoi cercare ulteriori idee nella parte inferiore del documento (Suggerimenti per l'esplorazione artistica)). Puoi cercare ulteriori ispirazioni.



20'	Riflessione	<p>Cos'è per te la cittadinanza?</p> <p>Come puoi contribuire come cittadino attivo?</p> <p>Come si partecipa politicamente, socialmente e culturalmente?</p> <p>Quali sono, secondo te, le questioni che i cittadini attivi dovrebbero affrontare?</p>
5'	Argomento & risultati di apprendimento	<p>Unità 4.3 Dimensioni Politiche dell'Arte</p> <p>L'arte ha il potenziale per creare identità all'interno di una comunità e può essere portatrice di espressione politica e sociale. Il capitolo esaminerà importanti esempi di protesta democratica attraverso l'arte per illustrare l'argomento della comprensione dell'arte come atto di cittadinanza.</p>
25'	Contenuto	<p>PARTE 1</p> <p>Why art is important Katerina Gregos TEDxGhent 10 min Cases for Political Art The Art Assignment PBS Digital Studios 13 min</p>
15'	Esplorazione 1	<p>Affronta una questione politica che ti sta a cuore e crea arte al riguardo. (puoi cercare ulteriori idee in fondo al documento (Suggerimenti per l'esplorazione artistica)). Puoi cercare ulteriori ispirazioni.</p>
25'	Esplorazione 2 (continuazione)	<p>PARTE 2</p> <p>Affronta una questione politica che ti sta a cuore e crea arte al riguardo. (puoi cercare ulteriori idee in fondo al documento (Suggerimenti per l'esplorazione artistica)). Puoi cercare ulteriori ispirazioni.</p>
20'	Riflessione	<p>Ogni forma d'arte è politica?</p> <p>Quali esempi di arte conosci che critica le circostanze politiche e sociali?</p> <p>Come puoi affrontare i temi politici che ti appassionano attraverso l'arte?</p>
5'	Argomento & risultati di apprendimento	<p>Unità 4.4 – Confini (etici) dell'espressione artistica</p> <p>Poiché l'arte è portatrice di vari messaggi, può essere facilmente utilizzata per manipolare l'opinione di massa e promuovere posizioni antidemocratiche e anti-pluralistiche come la propaganda. Così sono spesso gli artisti non solo non problematici. Gli studenti sono disposti a formulare la propria opinione e a prendere una posizione chiara contro le forme artistiche di espressione che violano i loro confini etici.</p>
15'	Contenuto	<p>PARTE 1</p> <p>Propaganda: The Art of Political Indoctrination 4 min Love the Art, Hate the Artist 10 min</p> <p>“L'arte politica è quella che trascende il campo dell'arte, entrando nella natura quotidiana delle persone, un'arte che le fa pensare. (...) L'arte può anche essere usata con scopi politici, ma non è arte politica, è propaganda artistica. L'arte politica ha dubbi, non certezze; ha intenzioni, non programmi; condivide con chi la trova, non la impone; si definisce mentre si</p>



		fa; è esperienza, non immagine; è qualcosa che entra nel campo delle emozioni e che è più complesso di un'unità di pensiero. L'arte politica è quella che viene fatta quando è fuori moda e quando è scomoda, legalmente scomoda, civicamente scomoda, umanamente scomoda. Ci colpisce. L'arte politica è conoscenza scomoda." Tania Bruguera, Political Art Statement, 2010
25'	Esplorazione 1	Quali sono i tuoi confini etici dell'espressione artistica? Esplora questa domanda attraverso la creazione (puoi cercare ulteriori idee nella parte inferiore del documento (Suggerimenti per l'esplorazione artistica)). Puoi cercare ulteriori ispirazioni.
25'	Esplorazione 2 (continuazione)	PARTE 2 Quali sono i tuoi confini etici dell'espressione artistica? Esplora questa domanda attraverso la creazione (puoi cercare ulteriori idee nella parte inferiore del documento (Suggerimenti per l'esplorazione artistica)). Puoi cercare ulteriori ispirazioni.
20'	Riflessione	Quali sono i tuoi confini etici dell'espressione artistica? Che tipo di propaganda conosci? Qual è la differenza tra arte e propaganda? Cosa non è più arte?
5'	Argomento & risultati di Apprendimento	Unità 4.5 – Da Locale ... Quando pensiamo all'arte, spesso pensiamo ai grandi artisti maschi, bianchi, europei. Ma l'arte è molto di più. Esempi sottorappresentati possono essere il canto gutturale degli Inuit o gli acchiappasogni della cultura Ojibwe (soggetti ad appropriazione culturale).
15'	Contenuto	PARTE 1 Cultural Appropriation vs Appreciation (What is Native American Cultural Appropriation REALLY?) 8 min Inuit throat-singing sisters from Canada 3 min
25'	Esplorazione 1	Esplora le forme d'arte locali/nazionali che sono speciali per il luogo da cui vieni attraverso la creazione di arte su di esso (puoi cercare ulteriori idee nella parte inferiore del documento (Suggerimenti per l'esplorazione artistica)). Puoi cercare ulteriori ispirazioni.
25'	Esplorazione 2 (continuazione)	PARTE 2 Esplora le forme d'arte locali/nazionali che sono speciali per il luogo da cui vieni attraverso la creazione di arte su di esse (puoi cercare ulteriori idee nella parte inferiore del documento (Suggerimenti per l'esplorazione artistica)). Puoi cercare ulteriori ispirazioni.
10'	Riflessione	Qual è una forma d'arte locale da dove vieni?



		<p>Quali forme di espressione artistica sono escluse da ciò che pensiamo sia l'arte?</p> <p>Che cos'è l'appropriazione culturale?</p> <p>Come possiamo essere sicuri di apprezzare e includere l'arte di culture diverse nella nostra vita?</p>
5'	Argomento & risultati di apprendimento	<p>Unità 4.6 ...attraverso la Cittadinanza Globale</p> <p>Cittadinanza e cultura non sono solo temi locali. Con la globalizzazione in corso e la digitalizzazione che riduce l'aspetto della distanza, il concetto di cittadinanza globale e la responsabilità sono sempre più discussi.</p>
15'	Contenuto	<p>PARTE 1</p> <p>What is global citizenship? 2 min What does it mean to be a citizen of the world? Hugh Evans 17 min</p>
25'	Esplorazione 1	<p>PARTE 2</p> <p>Affronta un problema globale che ti interessa e crea arte su di esso (puoi cercare ulteriori idee nella parte inferiore del documento (Suggerimenti per l'esplorazione artistica)). Puoi cercare ulteriori ispirazioni.</p>
25'	Esplorazione 2 (continuazione)	<p>Cos'è per te la cittadinanza globale?</p> <p>Ti consideri un cittadino globale?</p>
20'	Riflessione	<p>Quali problemi pensi che i cittadini globali dovrebbero affrontare?</p>
5'	Argomento & risultati di apprendimento	<p>Unità 4.7 ...attraverso natura e spazio</p> <p>Natura e paesaggi sono importanti fonti di ispirazione artistica.</p>
15'	Contenuto	<p>PARTE 1</p> <p>How Climate Changes Art 17 min Art From Nature 6 min</p>
25'	Esplorazione 1	<p>PARTE 2</p> <p>Fare arte con la natura. Potresti usare suoni o materiali per collage (puoi cercare ulteriori idee in fondo al documento (Suggerimenti per l'esplorazione artistica)). Puoi cercare ulteriori ispirazioni.</p>
25'	Esplorazione 2 (continuazione)	<p>Ti piace l'arte legata alla natura? A quali esempi si può pensare?</p> <p>Come funziona l'arte del cambiamento climatico?</p>



20'	Riflessione	<p>Come può l'arte (e soprattutto gli eventi culturali) avere un impatto negativo sulla natura e sul clima? (pensate ai festival o al turismo di massa a Venezia (primo video dalle 10.00 alle 12.50))</p> <p>In che modo l'arte e gli eventi culturali possono avere un impatto negativo sulla popolazione locale e sui lavoratori?</p>
5'	Argomento & risultati di apprendimento	<p>Unità 4.8 –... a Planetaria</p> <p>L'arte come forma di partecipazione politica e ambientale a livello globale può essere definita come una delle pietre angolari della cittadinanza planetaria, che crea una comunità mondiale diversificata. Il simbolismo è centrale nell'arte e nella cittadinanza planetaria. Pertanto, il concetto è in grado di affrontare questioni globali, ma è limitato nei suoi impatti dalla mancanza di iniziative politiche internazionali e l'efficacia.</p>
15'	Contenuto	<p>PARTE 1</p> <p>Climate Change Through Art and Dance Dr. Cecilia Martinez and Chitra Vairavan TEDxMinneapolis 16 min</p> <p>Zaria Forman is fighting climate change with her art Roadtrip Nation 6 min</p>
25'	Esplorazione 1	<p>PARTE 2</p> <p>Come pensi che l'arte possa contribuire a promuovere più rispetto per la Madre Terra? Esplora questa domanda attraverso la creazione (puoi cercare ulteriori idee nella parte inferiore del documento (Suggerimenti per l'esplorazione artistica)). Puoi cercare ulteriori ispirazioni</p>
25'	Esplorazione 2 (continuazione)	<p>Come pensi che l'arte possa contribuire a promuovere più rispetto per la Madre Terra?</p> <p>Cosa significa per te la cittadinanza planetaria?</p> <p>Quali esempi di arte conosci/ puoi trovare che critica le circostanze politiche e sociali globali?</p> <p>Come puoi affrontare i temi politici globali che ti appassionano attraverso l'arte?</p>
20'	Riflessione	<p>Quanto può essere efficace l'arte per affrontare le questioni globali?</p>
90'		<p>Unità 4.9 – Fine</p> <p>Guarda indietro a tutta l'arte che hai creato e gli argomenti che hai discusso</p> <p>Quali nuove idee porti con te?</p> <p>Come puoi applicare ciò che hai imparato agli eventi culturali che stai pianificando?</p> <p>Quali responsabilità sociali, culturali e ambientali hai attraverso l'arte e l'evento che pianifichi?</p>



		<p>Come puoi assicurarti che includa la diversità culturale?</p> <p>Come puoi assicurarti che sia sicuro e socialmente responsabile?</p> <p>Come puoi assicurarti che sia ecologico?</p>
Durata attività di apprendimento		12 ore
Valutazione	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Quale affermazione sul concetto di cittadinanza non è corretta? <ul style="list-style-type: none"> a) Il voto può essere un atto di cittadinanza. b) Organizzare una protesta su una questione politica può implicare una cittadinanza attiva. c) La cittadinanza può essere definita solo come uno status giuridico. d) Il concetto di cittadinanza può combinare lo status giuridico e la partecipazione attiva alla democrazia. ▪ Arte politica ... <ul style="list-style-type: none"> a) ... riguarda sempre la guerra. b) ... può sfidare i leader politici. c) ... può affrontare questioni sociali. d) ... può essere indottrinante quando usato in forme di propaganda. ▪ Abbina gli le frasi all'appropriazione culturale o all'apprezzamento culturale. <ul style="list-style-type: none"> a) Rispettare gli elementi culturali. (apprezzamento) b) Ridurre una cultura a una tendenza. (appropriazione) c) Promuovere stereotipi dannosi. (appropriazione) d) Educarsi sulle tradizioni. (apprezzamento) ▪ Quale delle seguenti affermazioni è corretta? <ul style="list-style-type: none"> a) Il clima come tema dell'arte è stato stabilito solo negli ultimi anni b) Attraverso l'arte i problemi del cambiamento climatico possono essere affrontati. c) Arte, natura e clima si intrecciano da tempo. <p>L'arte ispirata dal clima è chiamata artecotismo.</p> 	
Suggerimenti per gli allievi	<p>In questo modulo gli studenti sono guidati a lavorare su temi intrecciati centrali per la scena culturale; cittadinanza, espressione artistica e rispetto per il pianeta in cui viviamo. Le unità si basano su diversi input attraverso i video di YouTube e danno una grande libertà agli studenti di esplorare le idee artisticamente e di discuterne ulteriormente. Non è quindi un processo di apprendimento passivo; gli studenti possono influenzare i risultati attraverso i propri interessi e punti di forza.</p>	
Suggerimenti per l'Esplorazione Artistica	<p>Fare un collage, filmare un video, scrivere una poesia, disegnare un quadro, creare una playlist, realizzare e registrare musica / suoni, scattare una fotografia, scrivere un racconto, disegnare un fumetto, coreografare ed eseguire una danza / una breve opera teatrale, costruire una scultura ...</p>	



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



**Link alla MOOC di
SPIRITUS LOCI**

<https://cerizone.eu/czmoodle/course/view.php?id=53>