

Marco Bertagni - BIMED

## CONTRASTO ALLA DISPERSIONE SCOLASTICA

### DESCRIZIONE DEL PERCORSO DIDATTICO IDEATO PER ISTITUTO ROSELLI DI APRILIA E CALENDARIO DEGLI INCONTRI

#### VIAGGIO NELLA GEOGRAFIA DELLE EMOZIONI

Il corso VIAGGIO NELLA GEOGRAFIA DELLE EMOZIONI, della durata di 20 ore è basato sui RIVER GAMES®, giochi di società che rendono divertenti e facilmente memorizzabili e replicabili nelle situazioni reali i processi di apprendimento e potenziamento delle competenze.

Durante il percorso didattico, Marco Bertagni fornirà intuizioni ragionate, stimolano l'emersione, la condivisione e la rappresentazione delle emozioni e aiutano a dare significato alle esperienze acquisite, favorendo sempre la creazione di empatia in un ambiente dove le parole-chiave sono naturalezza e fluidità.

In sintesi, attraverso questo Viaggio di 20 ore nella Geografia delle Emozioni, suddiviso in 5 incontri, si punta a fornire agli studenti gli strumenti per sviluppare la consapevolezza, sia individuale che di gruppo e a sospingere ognuno a veleggiare attraverso la propria crescita individuale e professionale, seguendo la propria vocazione e il proprio talento, per ottenere risultati sostenibili e misurabili, e a vivere meglio, in un mondo in continuo cambiamento.

Questo percorso di crescita inciderà sulle motivazioni degli studenti, contrastando efficacemente la potenziale dispersione scolastica.

Il Corso è destinato in via prioritaria agli studenti di ogni età, ma è consigliato anche per il corpo docenti e per i genitori, il cui ruolo, nell'arginare i fenomeni di dispersione è significativo.

#### TROVA IL TUO TALENTO ATTRAVERSO IL TEATRO- BIMED

#### LABORATORIO DI 7 INCONTRI CONDOTTI DA

**Eduardo Ricciardelli**

Progetto laboratoriale:

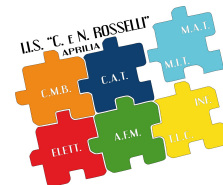
Il lavoro teatrale proposto nei sette incontri si pone l'obiettivo di dare ai partecipanti degli strumenti base per iniziare un percorso di formazione teatrale.

Le finalità del laboratorio pongono lo sguardo verso la messa in vita dei propri desideri. Attraverso un percorso di formazione fatto di esercizi psico/fisici la pedagogia teatrale offrirà ad ognuno dei partecipanti di trovare lo stimolo partendo da una idea, un oggetto o una materia ambito che sta nei gusti di ognuno.

Lavoreremo sul corpo e sulla parola attraverso tecniche legate a Lecoq, Decroix ed i testi di Brecht, Dante, De Filippo e Viviani.

Il lavoro sarà incentrato sul tema del gioco, come dice Winnicott "gioco e realtà". il gioco come stimolo al divertimento ma soprattutto alla conoscenza e al rispetto delle regole che lo determinano.

- primo incontro: incontro conoscitivo, presentazione di ognuno e formazione del gruppo
- incontro secondo: lavoro di training psico/fisico, lavoro individuale, lavoro in coppia
- incontro terzo: lavoro di training corpo /voce, lavoro di gruppo, costruzione del gioco teatrale
- incontro quarto: lavoro di training, lavoro di gruppo sul racconto di una storia, lavoro di elaborazione



incontro quinto: lavoro di training, lavoro individuale sulla poesia di Bertold Brecht, lavoro di rappresentazione

- incontro sesto: lavoro di training, prove di una piccola messa in scena

- incontro settimo: lavoro di training, restituzione a un piccolo pubblico di insegnanti e alunni.

## CORSO DI VOCE - BIMED

### Vermiglio

Il corso sarà strutturato su esercitazioni per la tecnica vocale. *La disfonia è un'alterazione della voce parlata in intensità e/o qualità conseguente a modifiche strutturali o funzionali negli organi dell'apparato pneumofonoarticolatorio o nel coordinamento tra gli stessi, ovvero deriva da strutture o funzioni difettose in qualche punto del tratto vocale, nei processi di respirazione, di fonazione o risonanza. Un uso scorretto della voce può anche essere determinato da rabbia (urla continue e scarso controllo vocale), ansia (costrizione delle false corde e tremore), debolezza (voce con aria che provoca secchezza alle corde vocali) o altri tratti di personalità.* Pertanto, un corso di voce non può fare a meno di dare informazioni di base sull'anatomo-fisiologia dell'emissione vocale, con esercitazioni pratiche su tutti gli organi coinvolti nella fonazione e su tecniche di riscaldamento e raffreddamento della voce stessa. Quindi:

- si ripartirà dal concetto di respirazione,
- cosa succede nel nostro corpo quando respiriamo e come respiriamo,
- come gestire l'appoggio diaframmatico
- iniziare a giocare con gli effetti della propria voce.

Si collegherà tutto ciò alla parte emotiva, con qualche accenno di dizione ossia **corretta pronuncia dei suoni di una lingua**, cosa che non deve essere affatto data per scontata, in quanto a causa delle inflessioni dialettali e del fatto che non sia una materia promossa di prassi nelle scuole, non è un atto naturale. Pertanto, *la corretta dizione è un'arte che può essere appresa con l'esercizio.*

Poi ci saranno momenti a esperenziali

## EDULIA TRECCANI: 4 FORMATORI

- Pianificazione efficace e strategie di apprendimento
- Mentoring e ispirazione
- Competenze di gioco
- Competenze trasversali e talenti
- Orientamento con i future thinking

<https://forms.office.com/e/e7LDMP7kv8>

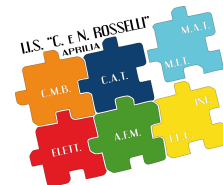
<https://forms.office.com/e/LuVdj1w0r>

## BOARDGAME – PROF. MARCO MENGOLI

La didattica ludica all'Istituto Tecnico superiore "Carlo e Nello Rosselli" di Aprilia ha avuto il suo battesimo nel 2015, durante la settimana alternativa, periodo in cui la didattica regolare viene sospesa e sono gli studenti stessi a organizzare sessioni formative particolari in cui si può trovare di tutto, dalla danza hip hop all'ufologia.



Ministero dell'Istruzione  
Istituto d'Istruzione Superiore **"Carlo e Nello Rosselli"** - Aprilia  
Codice *meccanografico* LTIS004008 – Codice fiscale 80007670591



Quell'anno il docente di inglese Mauro Faina, presidente della storica associazione di boardwargame latinense Casus Belli, ha organizzato una serie di incontri per approfondire le Guerre puniche usando il gioco Command&Colors: Ancient (GMT Games, 2006). Visto il successo ottenuto, la stagione seguente l'attività alternativa è diventato un progetto pomeridiano, la "Wargame School", svolto insieme a me, docente di italiano e storia.

Questo progetto si è strutturato in un percorso stabile, che prevedeva prima la presentazione della battaglia dell'antichità del pomeriggio cui poi seguiva la simulazione sul tavoliere da gioco.

Il 6 marzo 2020, nasceva infine l'Accordo di Rete "Boardgame e Didattica": l'obiettivo di questo accordo era quello di mettere insieme le esperienze degli istituti scolastici italiani desiderosi di utilizzare, sperimentare e condividere l'utilizzo della didattica ludica all'interno del loro percorso scolastico. Frutto di questo primo Accordo (che sta per essere rinnovato) è stata la creazione di una serie di pratiche didattiche che sono già state presentate su pubblicazioni scientifiche e approfondite in due tesi di laurea presso le Università di Bologna e di Pisa.