

## **SCHEDA ATTIVITÀ: Le microstorie siamo noi**

A cura di EDI Onlus

**Obiettivo:** Ricostruire le relazioni interpersonali di piccoli gruppi sociali e culturali all'interno di avvenimenti storici di grande peso politico e ideologico analizzando le dinamiche del mutamento sociale. Valorizzare la dimensione narrativa della storia, partendo dalla conoscenza di fatti storici rilevanti e inventando/creando "storie di personaggi" coerenti con le personalità dei ragazzi partecipanti al gioco. Approfondire la conoscenza di se stessi accrescendo le abilità relazionali.

### **Attività in semplici passi**

L'attività consiste nel simulare, attraverso il Gioco di ruolo, una situazione relativa ad un piccolo gruppo sociale all'interno di un fatto politico che ha determinato un grande cambiamento culturale con l'intento di dare voce alle microstorie e di cogliere prospettive individuali, credenze e senso di appartenenza. Il confronto finale e le riflessioni tra i partecipanti focalizzano l'attenzione sulla comprensione dei fatti storici e sugli ideali che portano alla formazione di identità di gruppo.

*A. (Apertura): L'attività si apre con un briefing durante il quale vengono chiarite le dinamiche legate al gioco di ruolo e alle modalità di svolgimento. Durante il briefing viene chiesto ai partecipanti di definire una situazione e il personaggio che vogliono rappresentare e quali sono le caratteristiche che lo contraddistinguono. I nomi e le caratteristiche salienti del personaggio sono scelte dai ragazzi e vengono appuntate su un foglio. (30')*

*B. (Attività centrale) - Fase I: il copione non viene definito ma si lascia ai partecipanti la libertà di interpretare e impersonificare il proprio ruolo. Il conduttore può interrompere chiedendo all'attore di esprimere ad alta voce pensieri e impressioni non chiaramente espressi. I dialoghi spontanei vengono scritti su un foglio durante lo svolgimento della scena. Al termine della rappresentazione la storia viene letta ed esaminata e si avvia una riflessione sulla simbologia utilizzata e sulla rappresentazione mentale di ognuno relativa al fatto storico rappresentato.(40')*

*Fase II: si procede con una disamina dei fatti legati al periodo storico scelto precedentemente, delineando i cambiamenti principali che l'avvenimento storico-politico ha determinato sulla scena nazionale e internazionale e si focalizza l'attenzione sui cambiamenti a livello culturale e sociale che l'avvenimento ha avuto e sull'impatto del cambiamento a livello locale. (20')*

*C. (Chiusura): l'attività si conclude con una riflessione comune, sotto forma di circle time, durante la quale gli attori forniscono un'autovalutazione e indicano le difficoltà che hanno riscontrato nell'interpretazione. Si invitano i partecipanti ad esprimere come si sono sentiti e cosa hanno provato, si esaminano i punti forti e i punti di debolezza, si indagano le caratteristiche del personaggio scelto da ognuno e si rintracciano eventuali elementi distintivi in comune con esso. In questa fase è importante dare voce alle emozioni provate in modo che tutti possano condividere il proprio stato d'animo. (30')*

### **Suggerimenti per i docenti e i formatori**

- Assicurare la comunicazione tra i partecipanti.
- Sviluppare lo spirito di gruppo per mezzo della condivisione di idee ed emozioni nel costruire, nel realizzare e rappresentare la storia.
- Avviato il gioco l'animatore è attento a rispettare il suo ruolo, non entra nel gioco se non per stimolare le dinamiche giocate.

**Tempo:** 2 ore circa

**Materiale:** fogli bianchi, penne.