



VISIONI
ALLARGATE
L'inclusione senza paura!

SCHEDA
DOCENTI

INTRODUZIONE

Mai come in questo momento storico il tema **dell'inclusione** è centrale e merita attenzione in un'ottica di cambiamento strutturale che promuova **azioni integrate a scuola e in famiglia**, in modo da favorire pari opportunità di crescita per tutti i bambini e le bambine, nel **rispetto delle diversità** di ognuno.

In linea con il tema cardine, si è creato un ambiente di apprendimento a sua volta

inclusivo, grazie alla realizzazione di **format digitali** che si prestano ad essere fruita tra pari e - dove ce n'è la volontà - anche insieme ai genitori, in un'ottica di **rafforzamento del rapporto scuola - famiglia**, creando dunque una cultura comune sull'argomento, che si può tradurre in buone pratiche di comportamento nella vita di tutti i giorni.

IL PROGETTO

Il progetto **“Visioni allargate: l'inclusione senza paura!”**, realizzato in collaborazione con l'Istituto comprensivo “Via Micheli” della città di Roma, con i suoi plessi (G.Roncoroni , Alessi, Villaggio Olimpico) e con la scuola “Giuseppe di Vittoria” che partecipa alla rete, ha l'obiettivo di trasmettere l'importanza **dell'inclusione culturale** all'interno di un contesto connotato dalla diversità.

L'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile prevede, in tutti i 17 Obiettivi-Goal, una specifica **attenzione per l'inclusione**, la **riduzione delle disuguaglianze** e la **riduzione delle disparità di accesso** soprattutto per le fasce più deboli. In particolare, si è scelto di prendere a riferimento gli Obiettivi 4 (*Istruzione di qualità*), 10 (*Ridurre le disuguaglianze*) e 11 (*Città e comunità*).

Scopo del progetto è quindi anche quello di partecipare alla promozione



dell'attuazione dell'Agenda 2030 con l'obiettivo di far crescere nella **società italiana** la consapevolezza della sua importanza, sensibilizzando l'opinione pubblica a **partire dagli studenti e dai giovani** attraverso la scuola.

Il tema dell'inclusione è stato approfondito nelle sue diverse forme grazie all'efficacia e ai registri tipici del **linguaggio audiovisivo** e a materiali didattici in cui la **fruizione cinematografica** diventa modello di *edutainment* consapevole.

Gli **studenti** sono **parte proattiva** del percorso didattico grazie a laboratori mirati ad elaborare **proposte autoriali**: prodotti audiovisivi.

Il progetto vuole generare **conoscenza**, creare **consapevolezza** e cultura per una **riduzione**

delle disparità e un'**inclusione scolastica e sociale**, in particolar modo nell'ambito della **multiculturalità**.

L'intento è quello di presentare la **diversità come valore** e dissociarla dalla paura che spesso, per mancanza di conoscenza, essa genera. La **prevenzione di ogni forma di violenza**, infatti, rappresenta uno dei compiti fondativi della scuola, il cui impegno è rivolto alla formazione di persone capaci di pensare e agire nel rispetto delle differenze di tutti e delle identità di ciascuno.

Saper **riconoscere la propria identità** e **confrontarla in modo positivo** e aperto nella relazione con l'altro è indispensabile quanto l'acquisire la consapevolezza degli stereotipi culturali.



A CHI È DESTINATO

Il progetto è stato strutturato per essere adatto ai gradi scuola **Primaria, Secondaria di primo grado e Seconda di secondo grado.**

Poiché le conoscenze generali, le competenze linguistiche e la capacità di astrazione possono variare molto all'interno dello stesso ciclo scolastico (in particolar modo per la Scuola Primaria), il nostro suggerimento è quello di utilizzare i materiali come traccia di lavoro, adattando alla **specifica realtà della propria classe** di insegnamento la selezione dei temi proposti e il relativo livello di approfondimento in base alla vostra sensibilità di docente.

Il progetto prevede il supporto di materiali didattici diversificati per i vari gradi di scuola coinvolti secondo una logica di edutainment che garantisce **attenzione, proattività e reale coinvolgimento.** Tali materiali sono correlati a contenuti audiovisivi (film, serie tv, cortometraggi e spot) che possono diventare un efficace strumento per **prevenire** episodi di **bullismo** ai quali sono troppo spesso soggetti bambini e ragazzi con background culturali diversi all'interno della popolazione studentesca italiana.

Primaria



Secondaria



LA RASSEGNA E I LABORATORI



Una parte del percorso è incentrato sulla fruizione critica dei media: una **rassegna rappresentativa di lungometraggi, cortometraggi e serie tv** illustrerà come la narrazione audiovisiva abbia raccontato i temi centrali del progetto.

Il **linguaggio audiovisivo** può generare nei ragazzi un input positivo verso l'integrazione e l'inclusione scolastica e sociale tra persone con provenienze culturali dissimili grazie anche a un'analisi critica di film e di materiali video.

Grazie al materiale didattico realizzato ad hoc per il progetto verranno forniti agli studenti gli strumenti teorici necessari a comprendere gli output audiovisivi proposti a partire dalla conoscenza dei **concetti alla base della**

grammatica e della **sintassi filmica** sino ai processi necessari allo sviluppo di un prodotto audiovisivo "finito".

Per garantire una maggior efficacia al progetto e per stimolare la fruizione dei contenuti e degli strumenti proposti, il progetto prevede una serie di **attività laboratoriali** che guidino gli studenti nella **produzione di output audiovisivi**. I ragazzi produrranno – con la collaborazione di un insegnante di riferimento – il proprio prodotto audiovisivo a partire da un soggetto libero o da uno di quelli proposti nella rassegna cinematografica o nell'Agenda 2030. Gli output realizzati potranno essere caricati nel sito dedicato al progetto previa firma delle liberatorie da parte dei genitori e tutori legali nel rispetto delle norme della privacy dei ragazzi minorenni.

I ragazzi saranno **coinvolti attivamente**: verrà chiesto loro di interagire in modo creativo con il **kit di materiali del progetto**, così da incentivarne la conoscenza nel merito e creare una relazione di scambio tra i materiali teorici e quelli pratici.

Il progetto è stato concepito per potersi estendere oltre al perimetro della rete di Scuole che vi è proattivamente coinvolta e potrà essere in grado di **fornire agli insegnanti strumenti innovativi** per comprendere l'importanza del tema dell'inclusione sociale e **contrastare** il fenomeno del **bullismo** e poterlo quindi **scardinare** a partire da comportamenti e atteggiamenti che ne sono alla base.

VALENZA DIDATTICA

La valenza didattica del progetto sulla popolazione studentesca coinvolta può essere riassunta nei seguenti punti.

Gli studenti coinvolti:

- impareranno che il modo di presentare un argomento non è mai neutro: il **punto di vista** esprime sempre e comunque una posizione, e pone lo spettatore davanti a un'interpretazione soggettiva della realtà. Essere fruitori consapevoli dei linguaggi, delle tecniche e delle modalità alla base della costruzione dei prodotti audiovisivi consente a qualunque cittadino di poter esercitare il proprio **spirito critico** e allo stesso tempo di aumentare la consapevolezza alla base dei comportamenti messi in atto nella vita di tutti i giorni
- capiranno che il cinema non è solo quello in sala e che comprendere linguaggi, sintassi e caratteristiche degli output audiovisivi li renderà capaci di comprendere la **differenza tra media, canali, linguaggi e registri di comunicazione**
- capiranno che i **17 grandi obiettivi dell'Agenda 2013** non sono dei meri desiderata sulla carta: i singoli comportamenti di ognuno possono contribuire in modo importante e incisivo alla realizzazione dei "target" che concorrono al Goal
- apprenderanno che saper **"smontare" un film**, un cortometraggio, un episodio di una serie o uno spot dà loro una competenza importante in termini di comprensione e di consapevolezza del mondo che li circonda e in cui sono immersi
- vivranno la relazione con la tematica dell'**inclusione sociale** non in modo didascalico o paternalistico, ma imparando a comprenderne caratteristiche, difficoltà e opportunità. Non sono da dimenticare le ricadute – seppur secondarie - in termini di prevenzione del **bullismo** e in termine di **abbattimento di stereotipi e pregiudizi**

Gli studenti coinvolti, inoltre, - grazie all'efficace strumento offerto dalla **visione** e **dall'analisi** di film e di output audiovisivi - potranno:

- Essere consapevoli che ciascuno ha una **propria identità** e una propria **storia personale e familiare**
- Essere in grado di esplorare le proprie **multi-appartenenze**
- Comprendere il valore dell'alterità e la **ricchezza** dello **scambio**, della **collaborazione** e della **solidarietà**
- Riconoscere e saper assumere il punto di **vista dell'altro**
- Individuare e **rifiutare** posizioni e **comportamenti discriminatori**, opponendosi a tutte le forme di prevaricazione
- Essere in grado di **identificare stereotipi, pregiudizi sociali e culturali** presenti negli atteggiamenti propri e altrui e nei mass media
- **Riconoscere i conflitti** in sé e con gli altri e imparare a gestirli in modo costruttivo

Dal **punto di vista metodologico**, inoltre, il percorso proposto fa riferimento allo sviluppo delle **life-skills** individuate **dall'OMS** come competenze che dovrebbero essere presenti in tutti i programmi realizzati nelle scuole:

farlo con un progetto a tema dell'inclusione ottimizza l'importanza dell'adozione di questi materiali da parte di voi docenti e rende l'intero progetto una *best practice* replicabile.



In particolare, grazie alla valorizzazione del cinema e del linguaggio audiovisivo come **meta - strumento didattico**:

- **sensu critico** (capacità di valutare vantaggi e svantaggi e di decidere in modo il più possibile consapevole; capacità di analizzare le fonti, capacità di comprendere i linguaggi e i messaggi, attraverso i diversi canali possibili)
- **decision making** (capacità di prendere decisioni, nel senso di valutare le diverse opzioni e le conseguenze implicate)
- **problem solving** (capacità di risolvere problemi, gestendoli in modo costruttivo)
- **creatività** (per affrontare le diverse situazioni che si incontrano nella vita di tutti i giorni)
- **comunicazione efficace** (capacità di esprimersi, a seconda del contesto, in modo efficace; capacità di ascolto e, infine, di chiedere aiuto)
- **autocoscienza** (conoscenza di sé, dei punti di forza e debolezza, dei bisogni e desideri)
- **gestione delle emozioni** (saper riconoscere le emozioni, proprie e altrui; sviluppare l'empatia)

Al centro del modello formativo si propone lo studio come edutainment insegnare divertendo e **imparare divertendosi**: una metodologia didattica e divulgativa che sempre più si dimostra efficace nei confronti di ragazzi, sia a scuola sia in famiglia (**flipped classroom**). I ragazzi possono così acquisire competenze importanti in modo semplice e divertente grazie ad un approccio ludico e coinvolgente, ma sempre fondato sulle esigenze didattiche e sugli obiettivi strategici socio-culturali identificati.



I MATERIALI

I materiali a disposizione del docente e delle famiglie sono:

SCHEDA DOCENTI: scaricabile gratuitamente in formato digitale, presenta le caratteristiche del progetto, le valenze didattiche e ne illustra i materiali.

INFOGRAFICHE E SCHEDE DIVERSIFICATE PER GRADO DI SCUOLA: materiali utili a dare riferimenti di scenario sui temi centrali del progetto: l'inclusione e la diversità come valore, l'Agenda 2030 e il linguaggio audiovisivo. Nel dettaglio, i materiali disponibili sono:

- **Inclusione e Diversità:** *il significato, il ruolo, l'importanza di questi concetti e le sfide che essi comportano. Focus sulla nozione di pregiudizio e multiculturalismo*
- **Agenda 2030:** *cos'è, chi coinvolge, quali sono gli obiettivi, perché è così importante*
- **Goal 4:** *cosa significa 'istruzione di qualità', situazione attuale e traguardi da raggiungere*
- **Goal 10:** *perché è importante 'ridurre le disuguaglianze', situazione attuale e traguardi da raggiungere*
- **Goal 11:** *come rendere le città inclusive, sicure e sostenibili? Situazione attuale e traguardi da raggiungere*
- **I mestieri del cinema:** *quali sono le figure professionali nel mondo del cinema e qual è il loro ruolo nella ideazione, creazione e distribuzione di un film?*
- **La creazione di un film:** *quali sono i concetti chiave del mondo del cinema e le fasi per realizzare un film. Cosa e quali sono i 'campi' e i 'piani'?*

RASSEGNA di prodotti audiovisivi composta da **film**, episodi di **serie tv**, **spot di comunicazione sociale** e video presenti su canali social che abbiano come tema centrale l'inclusione con uno specifico focus rispetto al tema della multiculturalità e della diversità come valore.

ATTIVITÀ LABORATORIALI diversificate per grado di scuola che abbiano come obiettivo la produzione dell'output da parte degli studenti.

- Per la **Scuola Primaria** gli alunni sono chiamati a partecipare alla produzione di un breve **Libro animato** o **Flipbook**: semplice tecnica di animazione realizzata con una sequenza di disegni o fotografie che sfogliate in rapida successione genera l'illusione del movimento
- Per la **Scuola Secondaria** (primo e secondo grado) sono previsti una serie di laboratori focalizzati alla realizzazione di un **cortometraggio** su temi dell'inclusione a partire dal contesto sociale e urbano che gli studenti abitano o sui temi previsti dall'Agenda 2030.

SITO INTERNET DEDICATO dal quale è possibile scaricare tutti i materiali prodotti per il progetto. Dal sito è scaricabile il **kit di strumenti digitali** in grado di raggiungere il maggior numero di insegnanti possibile e quindi di studenti sull'intero territorio italiano.

