Percorsi e attività per imparare a confrontarsi responsabilmente con il mondo digitale

Quaderno B

#NODRUGS
#tobecool

Percorsi e attività per imparare a confrontarsi responsabilmente con il mondo digitale

Quaderno B

A CURA DI

FO.CO.
formazione comunione

#NODRUGS
#Tobecool

PROGETTO REALIZZATO
CON IL CONTRIBUTO DELLA

Presidenza del Consiglio dei Ministri
Dipartimento per le politiche antidroga

4 DECALOGO DELL'OPERATORE

7 I PERCORSI SVILUPPATI DA FO.CO.
9 Ritratto collettivo
14 Stop Motion
18 Ogni persona è importante
22 Drugs in music

DECALOGO DELL'OPERATORE

1 ADATTARSI

Spesso, spetta al docente il compito di adattarsi a un approccio digitale all'alfabetizzazione già avviato all'interno delle modalità di apprendimento del discente, il quale arriva in classe mostrando l'ultima app per imparare la lingua, entusiasta dei progressi ottenuti tramite essa. Non resta, allora, che mettere i libri da parte, per un po'.

2 MOTIVARE

L'uso delle tecnologie e dei media digitali, produce nei ragazzi una motivazione basata sul piacere, l'operatore utilizzandoli può quindi creare una piacevole situazione, in classe e in comunità, che gli permette di veicolare "topics" di vario genere innescando una riflessione profonda negli allievi, favorendo inoltre un apprendimento rapido ed efficace.

3 TOLLERARE

Bisogna sforzarsi di non demonizzare i media digitali, finanche quando vengono usati a sproposito durante le ore di alfabetizzazione: calma e diplomazia diventano le parole d'ordine, affinché lo smartphone non venga percepito dal discente come un elemento estraneo all'apprendimento, da tenere nascosto all'operatore.

4 INTEGRARE

Carta e pixel vanno facilmente d'accordo: lo smartphone e le sue app sono utili strumenti di verifica di quanto appreso, per esempio; parimenti, intere Unità di apprendimento possono svolgersi attraverso l'uso esclusivo dei media digitali.

5 RICERCARE

Le app mirate all'apprendimento sono in costante crescita, spetta al docente eseguire un aggiornamento delle proprie conoscenze delle medesime e delle proprie competenze nell'utilizzo, onde selezionare le più adeguate.

6 PROGRAMMARE

Programmare software e applicazioni è ormai cosa facile: le piattaforme atte a ciò sono in costante crescita e offrono il vantaggio di creare attività indirizzate a bisogni a volte molto specifici.

7 RISCHIARE

Anche piattaforme spesso percepite come elementi distrattori, ad esempio i social network, possono piegarsi a scopi didattici, se usate con intelligenza e in modo creativo.

8 DOMANDARE

Quali risorse utilizzare in classe e in comunità? e in che modo? queste sono domande che l'operatore deve porre ai suoi beneficiari, prima che a se stesso.

9 ALTERNARSI

L'utilizzo di risorse digitali deve alternare e talvolta sostituire l'operatore, in questo modo egli non assumerà solamente i panni del magister per i suoi discenti ma potrà diventare un membro attivo e alla pari del suo gruppo di lavoro.

10 FARE SILENZIO

La mania di protagonismo, prima o poi, affligge tutti i docenti; è bene, a volte, farsi di lato e lasciare che i discenti "imparino ad imparare", sfruttando le risorse a loro disposizione in modo che l'acquisizione avvenga in modo implicito.

#NODRUGS

I percorsi sviluppati da Fo.Co.

RITRATTO COLLETTIVO p.9

STOP MOTION p.14

OGNI PERSONA È IMPORTANTE p.18

DRUGS IN MUSIC p.22

...

«È stato bello imparare in un modo diverso dal solito. Non avevo mai usato un tablet e non sapevo che fosse così facile creare un film! Abbiamo lavorato in gruppo: qualcuno scriveva la storia del film, qualcun altro faceva i disegni, alla fine abbiamo lavorato tutti insieme alla realizzazione del film. È stato importante ascoltare le storie di tutti e creare una storia tutti insieme»

Boubacar, 17 anni

RITRATTO COLLETTIVO

PANORAMICA

Questa attività è incentrata sul tema del disagio giovanile, nello specifico il dilemma dello sviluppo, sulla capacità di interiorizzare, essere sé stessi, nutrirsi appoggiandosi agli altri contemporaneamente porsi tra gli altri differenziandosi. Conoscere e conoscersi.

OBIETTIVO

Tra gli obiettivi possiamo riscontrare l'aspetto "appagante" che il fare l'arte può regalare, spostando l'attenzione del giovane su una dinamica costruttiva anziché distruttiva. La partecipazione e l'impegno per realizzare qualcosa di importante insieme. Lo sviluppo della pazienza come punto di forza per l'ottenimento di obiettivi a lungo termine.

ISTRUZIONI

È auspicabile svolgere le attività in ampi spazi per permettere agli studenti di muoversi liberamente durante le varie attività nonché per far sì che più gruppi possano lavorare contemporaneamente. Le principali metodologie da attivare sono: il metodo ludico che apre l'attività con la dinamica del nodo umano e il cooperative learning che parte dalla risoluzione del gioco iniziale e diventa una costante nei diversi laboratori artistico- espressivi proposti che prevedono per l'appunto l'attivazione di gruppi di apprendimento cooperativo.

STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

Il coinvolgimento degli studenti parte con la strategia del metodo ludico iniziale. Inoltre, i laboratori sono centrati sullo studente, che diventa il centro dell'apprendimento insieme al gruppo di lavoro in cui è coinvolto. L'insegnante e/o l'operatore diventa, egli stesso, un membro dei gruppi seguendo l'approccio della flipped classroom. Egli guida gli allievi, mettendo a disposizione gli strumenti e rendendosi disponibile a qualsiasi chiarimento o informazione supplementare. Il gruppo procede in autonomia nello svolgimento delle attività

MATERIALI

- Tavolette di legno da 5 mm (formato A4)
- Uniposca o pennarelli neri a punta grossa
- Stencil
- Rulli
- Tempere di vari colori
- Pennelli

TEMPO

Tre incontri da due ore, per un totale di 6 ore.

STRUTTURA DELL'ATIVITÀ

PRIMA PARTE L'attività prende avvio con un gioco cooperativo: il nodo umano. Tale gioco inizia con la formazione di un cerchio (spalla a spalla). Ogni persona dovrà arrivare al centro del cerchio e afferrare la mano della persona che sta dall'altro lato del cerchio, ognuno dovrà tenersi per mano con 2 giocatori diversi. Lo scopo del gioco è cercare di slegare i nodi formati con le mani, senza mai staccarle, fino a che tutti tenendosi per mano formano un cerchio regolare. Alcuni potrebbero ritrovarsi anche in direzione opposta rispetto a prima. Il gioco del nodo umano vuole fornire metaforicamente stimoli ai ragazzi per superare gli ostacoli della vita quotidiana, che possono essere preponderanti in una situazione di disagio. A questo punto si formano dei gruppi di lavoro, e prende avvio il laboratorio di stencil art che crea la base per lo step successivo: il ritratto collettivo. Il laboratorio di stencil art consiste nella decorazione di una tavoletta di legno tramite degli stencil precedentemente creati dagli studenti o preventivamente preparati dal docente che li mette a disposizione della classe per l'attività. Ogni studente decorerà la propria tavoletta scegliendo autonomamente forme e colori; dopo aver adagiato lo stencil scelto sulla tavoletta, sceglierà un colore e con il rullo lo stenderà sopra lo stencil creando un effetto artistico favorendo un apprendimento analitico e sinteco nella scelta delle componenti decorative e delle conseguenti composizioni personalizzate.

SECONDA PARTE La seconda parte è proprio il ritratto collettivo. Dopo aver formato dei piccoli gruppi di lavoro, ci si dispone in cerchio, ogni studente avrà con sé la propria tavoletta di legno precedentemente decorata con gli stencil e sarà chiamato a scrivere il proprio nome sul retro. Successivamente ogni membro del gruppo cederà la propria tavoletta al componente che gli sta a lato, ricevendone a sua volta un'altra. Ogni partecipante dovrà disegnare una parte del viso della persona a cui appartiene la tavoletta: occhi, bocca, naso, capelli o alcuni dettagli come ad esempio barba, occhiali, orecchini prima di cedere nuovamente la tavoletta a chi gli sta di fianco. Questo scambio

continuerà fino a che ogni partecipante riceverà indietro la propria tavoletta con il proprio ritratto costruito a più mani.

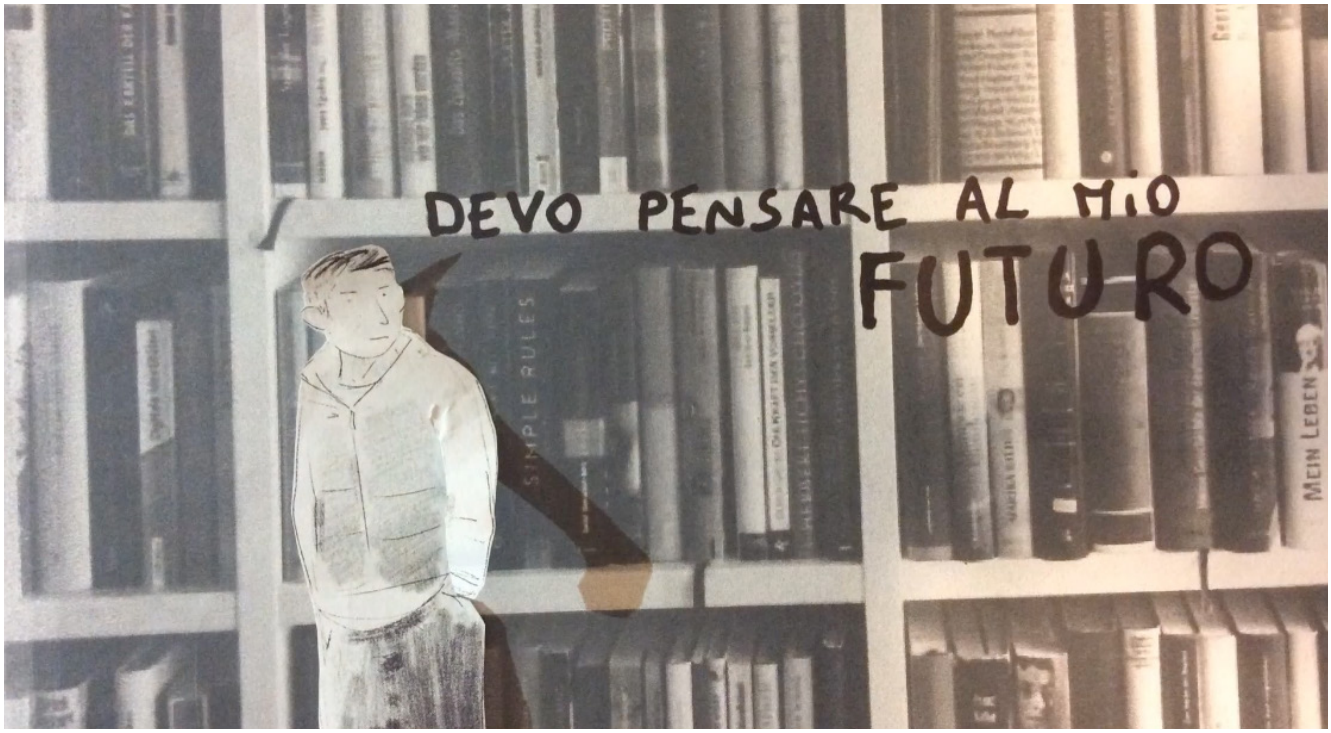
TERZA PARTE Nella terza parte si avvia un laboratorio di pittura "abbina l'emozione ad un colore". I colori sono uno degli strumenti base per lo sviluppo della creatività. Tramite i colori riusciamo a rappresentare, non solo la realtà che ci circonda, ma anche la nostra personalità. Spesso sono proprio i colori ad aiutarci ad esprimere le emozioni e le sensazioni che proviamo: "Vedo tutto rosa", "E' una giornata nera", "Sono verde di rabbia" sono espressioni di uso comune. Questo "esercizio" è importante per aiutare i giovani ad osservare, a conoscere il proprio stato d'animo ed acquisire le capacità di esprimersi con vari linguaggi. Condividere le emozioni, capire che non si è soli. Si dispongono su un piano una vasta gamma di colori a tempera e dei grossi pennelli, ogni persona è chiamata, senza riflettere eccessivamente, ma basandosi sull'istinto a scegliere un colore per arricchire a proprio piacimento il ritratto collettivo precedentemente creato.

FONTI

R. Luperini, *Giochi d'Aula*, Franco Angeli editore

«Avevo già un profilo instagram, ma non lo avevo mai usato a scuola. Abbiamo creato dei nuovi profili per raccontare delle storie tramite disegni, foto, parole. Ho deciso col mio insegnante di usare più spesso lo smartphone a scuola: ci sono tante applicazioni utili per imparare»

Ebrima, 17 anni



STOP MOTION: UN'APP PER NARRARE

PANORAMICA

Partendo da input tratti da testi selezionati e che analizzano tematiche legate al disagio giovanile, gli studenti realizzeranno delle video narrazioni ricorrendo alla tecnica della stop motion. L'attività prevede una fase di creazione di disegni e di elaborazione di testi e una fase di messa in atto dell'opera finale tramite tecnologie digitali.

OBIETTIVO

Si vuole far riflettere gli studenti su tematiche spesso poco considerate, come il disagio sociale vissuto da adolescenti cresciuti in contesti marginali e problematici, e maturare insieme tanto un pensiero critico quanto un'opzione di riscatto per i protagonisti delle narrazioni. Nella fase di elaborazione dei video, gli studenti impareranno a sfruttare le tecnologie a loro portata (tablet, smartphone) in modo inedito e creativo.

ISTRUZIONI

Dopo un'attenta analisi dei testi e una selezione di input da essi tratti a opera del docente, saranno sottoposti agli studenti alcuni esempi di creazioni in stop motion, esempi tratti da celebri film di animazione. Essi, lavorando in gruppi da 4-5, procederanno a familiarizzare coi personaggi dei libri e con le loro storie, per poi creare delle narrazioni autonome e indipendenti. Sulla base di queste ultime, verrà loro chiesto di impostare uno storyboard, cioè di progettare, sotto forma di sequenze disegnate in ordine cronologico, la rappresentazione grafiche delle inquadrature del video. Si passerà poi all'elaborazione della componente grafica e, tramite un tablet, alla ripresa dei video.

METODOLOGIE

La metodologia prende vita dal text based approach. Al docente spetta il compito di illustrare la tecnica della stop motion e di fornire il materiale testuale; ove necessario, fungerà da moderatore durante la fase dell'elaborazione testuale, nonché da assistente in fase di ripresa ed editing video. L'approccio è fortemente induttivo.

ATTREZZATURE

- Computer
- Lim
- Tablet
- Cavalletti per tablet

STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

Le tecnologie estremamente familiari ai discenti hanno la funzione di facilitatore e quella di motivatore in tutte le fasi dell'attività. Insieme ad esse, il lavoro di gruppo è l'altra componente avente il compito di abbassare il filtro affettivo. Si pensa che lo scopo di elaborare un'opera frutto di un pensiero individuale e collettivo, nonché di farlo usando una tecnica di facile acquisizione, renda l'attività fluida e piacevole.

MATERIALI

- Fogli e cartoncini colorati
- Carta lucida
- Matite
- Pennarelli
- Forbici
- Colla a stick

TEMPO

Tre incontri da due ore, per un totale di 6 ore.

STRUTTURA DELL'ATTIVITA

PRIMA PARTE Si sottopongono gli studenti alla visione di alcuni video che usano la tecnica della stop motion (80 minutes pour le Japon di Serge Bloch; spezzoni di Nightmare Before Christmas di Tim Burton). Si elicitano le conoscenze in merito alla tecnica in oggetto. Si elicitano le informazioni in possesso dei discenti riguardo a realtà socialmente emarginate, facendo ricorso a domande

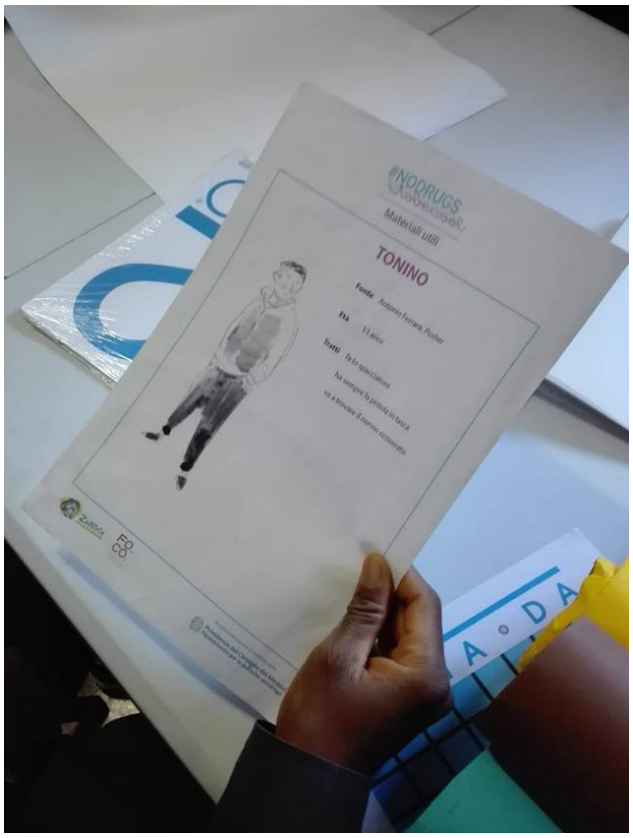
brevi e aperte e stimolando il dialogo, fungendo da moderatori. Si opera la divisione in gruppi (da 4 o da 5) e si procede alla somministrazione degli input testuali, consistenti di brevi frasi tratte dai libri selezionati. Si chiede agli studenti di elaborare una storia a partire tanto da questi ultimi e quanto da ciò che emerso durante il dialogo en plein air, con l'obiettivo di riscattare le storie dei personaggi in questione, offrendo loro delle nuove possibilità.

SECONDA PARTE A questo punto vengono forniti agli studenti, suddivisi in gruppi di lavoro, i materiali per l'elaborazione grafica: matite, colori, colla, cartoncini, fogli bianchi, carta lucida. Viene chiesto agli studenti di elaborare uno storyboard, consistente in un progetto embrionale dell'opera finale sotto forma di bozzetti grafici. Si passerà, in seguito, all'elaborazione grafica vera e propria, facendo ricorso alle tecniche del disegno (libero e geometrico) e del collage.

TERZA PARTE A conclusione degli elaborati, gli studenti, forniti di tablet poggiato su cavalletto, procederanno alle riprese video in stop motion, tramite il software libero Stop Motion Studio. Si tratterà di fare degli scatti fotografici, congiuntamente a piccoli movimenti dei personaggi, nella scena progettata dagli studenti. Non appena il video, dalla durata di circa 1 minuto, sarà completo, gli studenti aggiungeranno dei file audio per arricchire la scena narrata. Si concluderà l'attività con una visione dei video realizzati da ciascun gruppo.

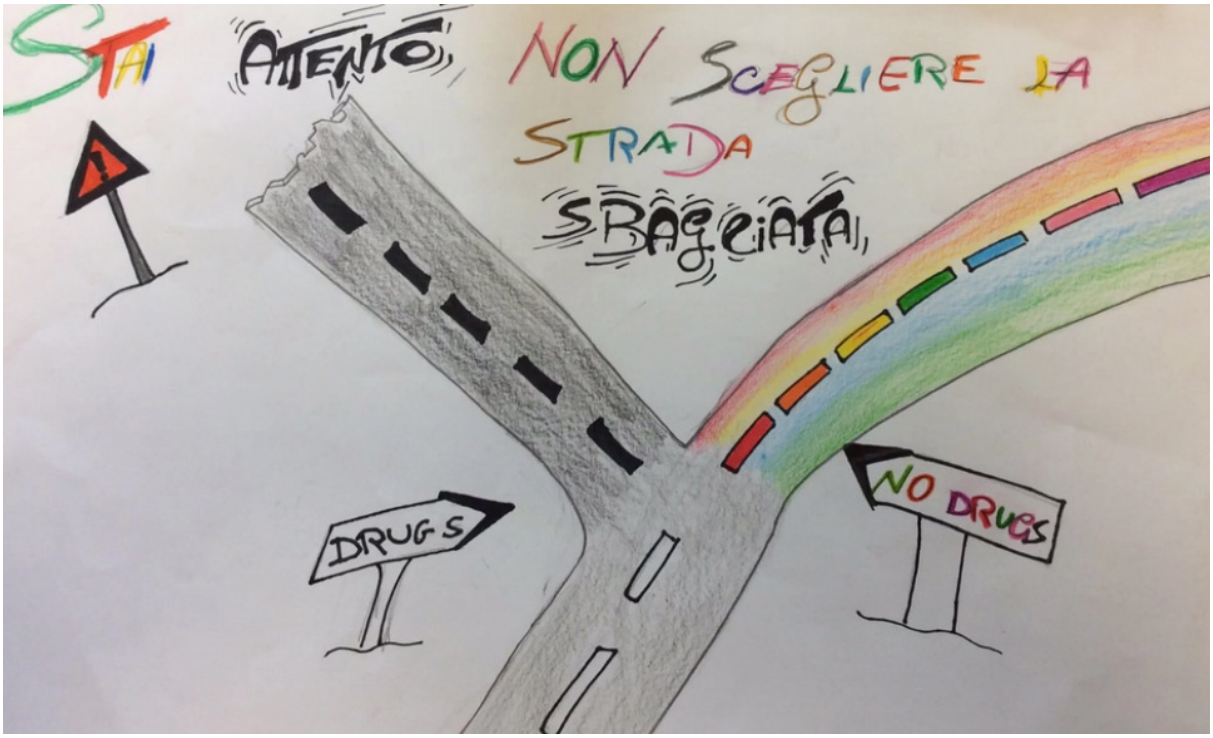
FONTI

Antonio Ferrara, *Pusher*
Pina Varriale, *Ragazzi di Camorra*
AA.VV., *Centrifuga*
Guus Kuijer, *Mio padre è un PPP*



«Lo smartphone è il mio migliore amico: non posso vivere senza la musica e nel mio telefonino ho tante app che mi permettono di ascoltarla, ma anche di rappare sulle basi che io stesso creo! Dimentico sempre tante cose a casa, ma mai il mio telefonino e le mie cuffie!»

Shreffo, 16 anni



SPOT ANTI-DROGA: OGNI PERSONA È IMPORTANTE

PANORAMICA

Gli studenti produrranno un annuncio audio-visivo contro il reperimento e l'uso di sostanze psico-attive tramite il riutilizzo di fonti audio e video non protetti da copyright e la produzione autonoma (lavoro di gruppo) di materiale audio e video da abbinare alle suddette tramite la tecnica del remix.

OBIETTIVO

L'attività ha come obiettivo l'acquisizione delle competenze di produzione di messaggi audio-visivi, l'analisi del medium degli spot pubblicitari, la pianificazione e progettazione di messaggi pubblicitari per scopi e target specifici, lo sviluppo di competenze relazionali nell'ambito del lavoro di gruppo, l'acquisizione di una particolare sensibilità sul tema dello spaccio
e dell'uso di droghe e l'acquisizione della tecnica del remix.

ISTRUZIONI

Inizialmente si analizzano spot pubblicitari che veicolano messaggi. Il docente può presentare egli stesso alcuni spot da visionare o può chiedere agli studenti se conoscono degli spot focalizzandosi sul tema in questione. Il primo step è la creazione di materiale da inserire in un filmato che sia idoneo alla tematica. Il secondo step è la selezione ed editing di file audio, da integrare alle immagini create o a delle foto selezionate precedentemente. Ultimo step è la produzione autonoma di materiale audio finalizzazione dell'audio-visivo con la tecnica del remix e la successiva presentazione dell'elaborato alla classe. Il docente assume il ruolo di facilitatore, predispone i materiali e gli strumenti, supporta gli studenti nell'utilizzo della media education, introducendo le tecniche di editing e remix.

ATTREZZATURE

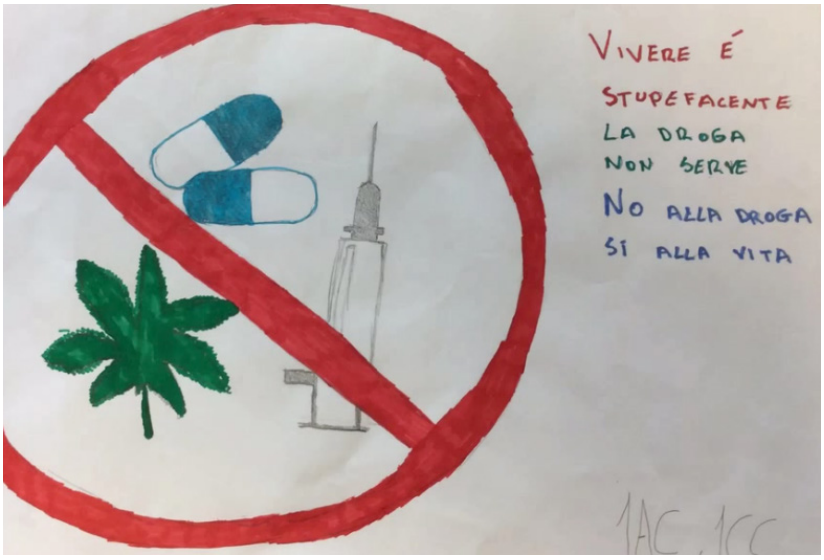
- Proiettore o Lim
- OpenShot (free software di editing video)
- Audacity (free software di editing audio)
- Pc o tablet
- Smartphone

STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

Una strategia vincente per il coinvolgimento degli studenti è sicuramente il lavoro di gruppo. Inoltre, l'attività innesca una motivazione nei discenti basata sul piacere: la creazione di un prodotto personalizzato, da diffondere in rete. Altresì coinvolgente risulta essere l'utilizzo di fonti disponibili sul web e la scoperta dei software di editing e remix che gli consentono la possibilità di replicare modelli che prima di allora non pensavano essere alla loro portata.

MATERIALI

- Fogli
- Matite
- Pastelli colorati
- Pennarelli



TEMPO

Due incontri da 2 ore, per un totale di 4 ore.

STRUTTURA DELL'ATTIVITÀ

PRIMA PARTE Dopo aver presentato alcuni annunci pubblicitari antidroga precedentemente selezionati dal docente/operatore, o proposti dagli stessi studenti. L'operatore invita i discenti ad analizzare gli audio-visivi. Successivamente si favorisce l'avvio di un dibattito sui messaggi veicolati. A questo punto, dopo averli scaricati e installati sui rispettivi computer, gli studenti si avviano alla comprensione del funzionamento dei software di editing audio-video: si tratta di OpenShot (video) e Audacity (audio), due software freeware grandemente intuitivi, le cui basilari funzionalità il docente avrà acquisito prima di avviare l'attività.

SECONDA PARTE Nella seconda parte i gruppi danno "voce" alla loro creatività, procedendo quindi alla stesura ed elaborazione del proprio spot audio-video, utilizzando la tecnica di editing e remix precedentemente acquisita. Si chiede dunque agli studenti, divisi in gruppi di lavoro, di ideare il proprio spot di sensibilizzazione, dopo aver chiaro il messaggio da veicolare, ogni gruppo può procedere fotografando dettagli e particolari di loro elaborati precedentemente creati o creati sul momento appositamente. Si procede con la ricerca di file audio idonei allo scopo comunicativo o alla registrazione di tracce audio delle loro voci. Dopo aver creato le singole parti, si scarica tutto il materiale sul pc e si procede al montaggio tramite l'utilizzo dei software: le tracce video verranno disposte in sequenza su una o più tracce, sfruttando eventualmente gli effetti video forniti dal software; le tracce audio, verranno caricate su Audacity col fine di accorparle e modificarle; le stesse, dopo essere state estratte e salvate in uno dei formati disponibili (es. mp3) verranno poi incorporate nei video tramite OpenShot. Nella fase finale dell'attività, si osservano e condividono i contributi creati dai gruppi, commentandoli insieme. Lo spot creato da ciascun gruppo sarà una creazione originale che racchiude i pensieri e le riflessioni degli studenti.

FONTI

www.politicheantidroga.gov.it/it/comunicazione/campagne-di-comunicazione/
www.drogaprevenzione.it/vita.html

Tramite il QR code
o attraverso l'indirizzo
bit.ly/ogni-persona-importante
è possibile visualizzare
la nostra video-lettera
Ogni persona è importante

«Penso che i libri siano importanti e mi piace molto leggere, soprattutto romanzi di avventura: è anche un modo divertente di imparare l'italiano. Però passo tanto tempo a scuola e i libri sono tanti, perché ci sono tante materie. Per questo motivo, è bello ogni tanto imparare in modo diverso, per esempio usando le applicazioni dello smartphone che usiamo tutti i giorni, o attraverso dei giochi al computer»

Seydi, 16 anni

DRUGS IN MUSIC: ASCOLTO, RIFLETTO, CRESCO

PANORAMICA

Gli studenti analizzeranno una gamma di brani musicali (due-tre), di vari generi ed epoche, facenti riferimento a vari tipi di sostanze psicoattive. Nel percorso guidato, tanto del testo quanto del contesto, gli studenti svilupperanno chiavi interpretative volte alla comprensione e, come step conclusivo, al pensiero critico e alla sensibilizzazione sull'uso di sostanze stupefacenti.

OBIETTIVO

L'attività mira alla costruzione del pensiero critico tramite l'analisi dei testi e dei contesti storico-culturali in cui sono nati, con gli scopi educativi della sensibilizzazione al tema dello spaccio e dell'abuso di sostanze psicoattive, unitamente all'educazione all'ascolto e alla stimolazione del pensiero creativo.

ISTRUZIONI

Si opera una selezione di brani musicali sulla base dell'età dei discenti, presa come criterio orientativo di ciò che sono in grado di processare. Si procede, poi, all'ascolto dei brani corredati dai relativi video, reperiti su

youtube. Gli step successivi sono: la lettura, la comprensione e l'analisi dei testi, nonché la ricerca sul web di informazioni relative ai contesti storici e alla concezione dell'uso delle droghe nei medesimi. La parte finale dell'attività, prevede la stesura collettiva di un breve componimento che miri alla sensibilizzazione di altri utenti, ai quali viene proposto di metterlo in musica. La metodologia prende vita dall'approccio diretto al testo; il docente ha principalmente funzione di moderatore e mediatore – qualora vi siano significati oscuri e di difficile decodifica. Si fa ricorso al metodo comunicativo diviso in tre fasi (comprensione-analisi-sintesi) basato sul testo. L'approccio è fortemente induttivo.

ATTREZZATURE

- Computer
- Cuffie
- Proiettore
- Connessione internet – necessaria per accedere a Youtube e motori di ricerca

STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

Le strategie per coinvolgere gli studenti puntano sulla scelta del brano musicale, medium più che familiare al target con cui ci si approccia. Si punta sull'abbassamento del filtro affettivo come risorsa per la creazione di un setting che favorisca la riflessione, la comunicazione e l'acquisizione. L'ascolto-visione dei brani e la ricerca online viene svolta in gruppi formati da 3-5 discenti, in modo da permettere uno scambio alla pari di conoscenze, opinioni, emozioni, significati.

MATERIALI

- Fogli A4
- Matite
- Colori a matita
- Penne

TEMPO

Due incontri da due ore, per un totale di 4 ore.

ROLLS ROYCE
ACHILLE LAURO

Sdraiato a terra come i Doors
Vestito bene, Michael Kors
Perdo la testa come Kevin
A ventisette come Amy
Rolls Royce
Sì, come Marilyn Monroe
Chitarra in perla Billie Joe
Suono per terra come Hendrix
Viva Las Vegas come Elvis
Oh Rolls Royce, Rolls Royce
[....]
No, non è vita è Rock'n Roll
No, non è musica è un Mirò
Uh, è Axl Rose
Rolling Stones
No, non è un drink è Paul Gascoigne
No, non è amore è un sexy shop (oh Dio)
Un sexy shop sì sì, è un Van Gogh
Rolls Royce, Rolls Royce
Voglio una vita così
Voglio una fine così
C'est la vie
Rolls Royce, Rolls Royce, Rolls Royce
Non è follia ma è solo vivere
Non sono stato me stesso mai
No, non c'è niente da capire
Ferrari bianco si Miami Vice
[...]

STRUTTURA DELL'ATIVITÀ

PRIMA PARTE L'attività prende vita da un brain storming preliminare sui messaggi passibili di essere veicolati dalla musica, con la richiesta ai discenti di fornire degli esempi. Si passa, poi, alla divisione in gruppi (min. 3, max. 5 discenti), all'assegnazione delle postazioni computer (fornite di cuffie) e dei brani (uno per gruppo), all'ascolto dei brani musicali e alla visione dei relativi video. Dopo la consegna dei testi dei brani corredati da immagini, si passa a un riascolto dei brani, testo alla mano, e successivamente alla ricerca sul web di informazioni contestuali ad esso (biografia di autori e interpreti, contesto storico-culturale). Ci si confronta, internamente al gruppo, su forme e contenuti del brano e sul materiale reperito online,prendendo appunti in merito. Si chiede ai discenti di fornire un primo feedback.

SECONDA PARTE Si effettua un ulteriore ascolto, durante il quale si chiede di identificare il messaggio veicolato dal testo, imprimendolo in pochi e semplici passaggi sui fogli forniti in precedenza. A questo punto, i discenti sono incoraggiati a comporre un breve testo che affronti tematiche simili al brano preso in esame e che abbia la finalità di sensibilizzare al tema dell'uso di sostanze psico-attive, sulla base degli appunti presi in precedenza. Si passa, infine, a un dibattito en plein air, durante al quale un rappresentante di ogni gruppo espone tematiche, punti di vista e testo

FONTI

Droghe e suoni: passioni mute – paesaggi musicali e paesaggi della dipendenza, Gilles Deleuze e Félix Guattari, Mimesis ed.
Estasi rock: le droghe e la musica popolare, Harry Shapiro, EDT ed.

LA COCA
LE STAFFETTE

Se vuoi dipendenza
fai come Enza
no, non usare quella
o finirai come Antonella

La Coca puoi usare
solo da sorseggiare
Con le sue bollicine
e con due patatine
vedrai com'è speciale
e non ti farà del male

La chimica è importante
Ma non in quell'istante
Meglio studiarla a scuola
O provarla con Nicola

La Coca puoi usare
solo da sorseggiare
Con le sue bollicine
e con due patatine
vedrai com'è speciale
e non ti farà del male

La coca si va bene
Soltanto se è da bere
Vivi la tua vita
Non fare la fallita

La Coca puoi usare
solo da sorseggiare
Con le sue bollicine
e con due patatine
vedrai com'è speciale
e non ti farà del male

«All’inizio ero un po’ timido, c’erano tanti ragazzi che non conoscevo! Poi, durante le attività, ho sentito che era bello conoscere persone nuove e imparare altre cose sulle persone che già conoscevo. Abbiamo lavorato sempre in gruppo, usando i telefonini, per esempio per farci delle foto che hanno creato un ritratto coi particolari di tutti noi. Era divertente: una sola faccia, ma tante persone!»

Sharif, 17 anni

#NODRUGS

I contenuti del
Toolkit - Quaderno A

INTRODUZIONE
- Cosa è successo e perché è successo
- Alberto Manzi e una sperimentazione nazionale
- Qualche nota metodologica
- Come nasce un'app
- I personaggi

GLI STRUMENTI CREATI PER IL PROGETTO
- Carte Incipit
- Carte Narrative
- *Ehi, Tonino!*
- Profili Instagram

I PERCORSI SVILUPPATI DA CENTRO ZAFFIRIA
- Dammi una possibilità
- Autoritratto tecnologico
- Spot in stop motion: una campagna autoprodotta per ragionare sulla tecnologia e sui suoi usi
- Storie a bivi

IL COINVOLGIMENTO DEI GENITORI E DELLE COMUNITÀ LOCALI
- Ritratto di famiglia
- Open Day: riprogettare il disagio con i QRcode

ALTRI STRUMENTI PER LE ATTIVITÀ
- Broken Age
- Thomas Was Alone
- The Incipit

APPROFONDIMENTI VIDEO

#NODRUGS

Fo.Co. lavora per lo sviluppo sostenibile dei territori e per la valorizzazione degli individui e delle diversità attraverso l'offerta di servizi alla persona, di percorsi di formazione professionale e di progettazione sociale.

www.coopfoco.org

Progetto realizzato con il contributo della
Presidenza del Consiglio dei Ministri,
Dipartimento per le politiche antidroga

Questo Toolkit è stato redatto da
Alessandra Canzonieri
Mauro Iemolo

Grafica a cura di
Cecilia Piazza

Un ringraziamento sentito agli insegnanti, gli studenti e le studentesse, gli attivisti e gli esperti che hanno contribuito a questo percorso.

- Decalogo dell’operatore
- I percorsi sviluppati da Fo.Co.