



Creazione del Workshop #1

Introduzione all'attività

Obiettivi d'apprendimento:

- Sviluppa un personaggio (o più personaggi)
- Costruisci l'ambientazione in cui si svolge la tua storia,
- Definisci qual è il problema della storia e come viene risolto.
- Crea una storia e racconta cosa sta succedendo e qual è il messaggio che vuoi trasmettere attraverso la storia.

Durata dell'attività: 4 ore

Breve descrizione dell'attività:

In questo workshop lavorerai sia insieme ai tuoi compagni che da solo. L'idea è che tu possa creare la tua storia e definire quali sono le parti più importanti delle storie. Prima di tutto, vogliamo sapere chi è il tuo personaggio principale e la tua spalla. Ci sono altri personaggi? Il secondo passo sarà quello di definire dove si trovano e in quale ambiente agiranno. Infine, quali sono le sfide in presenza e come possono raggiungere il loro obiettivo? Ricorda che puoi decidere di condividere il materiale con altri, ma puoi anche sviluppare la tua storia individualmente, se preferisci.



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.



Istruzioni e descrizione dell'attività, passo per passo:

Step 1: Inizieremo con la creazione dei personaggi. Disegna un personaggio (può essere umano ma non deve esserlo per forza) sul foglio con le linee. Ricorda: l'unica regola è che la testa, il corpo e i piedi devono essere divisi dalle linee. Dopodiché discuteremo un po' dei nostri personaggi e potrai scegliere tra tanti possibili personaggi!

Step 2: Ora è il momento di spostare il tuo personaggio in un mondo. Prendi un foglio bianco e inizia a disegnare una mappa. Ricorda: può trattarsi di diverse stanze di una casa o di un luogo esterno come un bosco o una città. Il secondo passo consiste nel definire alcuni punti in cui il personaggio agirà (ad esempio il banco in classe, il lago nel bosco, la panetteria in città).

Step 3: Ora è il momento di giocare! L'insegnante ti proporrà alcuni problemi, situazioni o sfide. Il tuo obiettivo è scrivere una frase che aiuti il personaggio a risolvere il problema. Sii creativo! Se all'interno del gruppo ci sono più risposte simili, coloro che hanno risposto in modo simile formeranno un sottogruppo. All'interno dei vari sottogruppi, le risposte alle domande future dovranno essere decise collettivamente da tutti voi. Dopodiché discuteremo dei risultati e di come le sfide e le soluzioni possono essere coinvolte nelle vostre storie sulla mappa che avete disegnato. |

Commenté [1]: maybe "on your map" or "on the map that you've drawn"?

Step 4: Ultimo ma non meno importante, il gioco ad azione unica. Forma gruppi di 4-5 persone. Una persona in ogni gruppo decide una "sfida - risoluzione" del gioco precedente, mentre tutti gli altri devono scrivere un verbo (corrispondente a un'azione) che possa risolvere il problema o la sfida. Chi ha scelto la sfida deve creare un collegamento coerente tra i verbi. |

Commenté [2]: good ideas! i really like it 🙌



Cofinanziato
dall'Unione europea

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.