



## LIVING HISTORY

### Dal gioco didattico alla teatralità in gioco

DURATA DEL CORSO	20 ore (di cui 16 in presenza e 4 di tutoraggio a distanza)
APPUNTAMENTI	5/02 – 12/02 – 19/02 – 26/02   orario 9-13
SEDE	Delizia Estense del Verginese (FE), Museo Multimediale di Villa Torlonia (FC), Rocca di Riolo (RA), Rocca Malatestiana di Verucchio (RN)
A CHI È RIVOLTO	Docenti delle scuole primarie e secondarie di I e II grado
QUOTA DI PARTECIPAZIONE	100 euro La quota rientra nelle spese rendicontabili previste per l'utilizzo del Bonus di € 500 annuali introdotto dalla L. 107/2015

### PROGRAMMA

5/02/2023	Dalle	Alle	Argomento	Relatori
09.00-13.00 (4 ore)	09.00	09.30	<i>Ritrovo presso Delizia Estense del Verginese (Gambalunga Portomaggiore)</i> <b>Registrazione e accoglienza dei partecipanti</b>	Cooperativ a Atlantide
	09.30	10.00	<b>Saluto e presentazione del corso</b>  Visita guidata in costume accompagnati da Laura Dianti nell'antica dimora di svago della famiglia d'Este, riconosciuta dall'Unesco Patrimonio dell'umanità. La Delizia Estense del Verginese è oggi una delle poche Delizie che testimoniano nel territorio ferrarese la grandezza e l'importanza dei signori di Ferrara e che conserva ancora l'architettura dell'epoca e che presenta il Brolo, il giardino fruttifero.	Cooperativ a Atlantide
11.00	13.00	<b>Didattica spettacolarizzata – approccio ludico/teatrale nell'insegnamento delle materie storiche, artistiche e umanistiche nella scuola.</b>  Elaborazione di un argomento, storico o letterario, in una drammatizzazione utilizzando un documento condiviso: dalla stesura della sceneggiatura ai copioni e analisi dei personaggi. Stesura del canovaccio teatrale e messa in scena della drammatizzazione elaborata.		



12/02/2023	dalle	alle	Argomento	Relatori
09.00-13.00 (4 ore)	09.00	09.30	Ritrovo presso Villa Torlonia (San Mauro Pascoli) <b>Registrazione e accoglienza dei partecipanti</b>	Cooperativa Atlantide
	09.30	11.00	<b>Saluto e presentazione del corso</b>  Visita al Museo Multimediale allestito negli spazi di Villa Torlonia-Parco Poesia Pascoli dove cultura, innovazione e tecnologia si incontrano per valorizzare la poesia di Giovanni Pascoli con un percorso sensoriale ed emozionante: dai sotterranei del palazzo, dove grazie a scenografie digitali, videomapping, giochi di suoni e parole, il visitatore potrà immergersi nella poesia, fino al piano terra della Villa dove postazioni interattive permettono di approfondire la storia dell'antica Tenuta Torre ed il legame indissolubile con la terra natale. La visita prosegue in Sala delle Tinaie dove è allestita la mostra "Dell'etereo sole. Giovanni Pascoli fotografo" per scoprire una delle grandi passioni del poeta: la fotografia. La mostra si concentra sul racconto poetico di Pascoli attraverso le fotografie: l'allestimento ricrea un ambiente domestico, che riporterà il visitatore al periodo di inizio Novecento.	Cooperativa Atlantide
11.30	13.00	<b>Tra scrittura creativa e giornalismo, esercizi per catturare la bellezza dei giorni qualunque con l'arte della parola. A partire da una selezione di documenti d'archivio e dalle suggestioni dei luoghi pascoliani, si darà voce a fatti realmente accaduti attraverso registri narrativi differenti per affrontare la storia e la letteratura attraverso metodologie di progettazione partecipata.</b> <i>"Scriverò a comodo i miei sogni, poesie e novelle che vi divertiranno" Giovanni Pascoli</i>  <i>L'ora di tutoraggio comprenderà la visione in autonomia di contenuti pascoliani utili alla didattica messi a disposizione gratuitamente dai Musei del Parco Poesia Pascoli</i>		



19/02/2023	dalle	alle	Argomento	Relatori
09.00-13.00 (4 ore)	09.00	09.30	<i>Ritrovo presso la Rocca di Riolo (Riolo Terme)</i> <b>Registrazione e accoglienza dei partecipanti</b>	Cooperativa Atlantide
	09.30	10.30	<b>Saluto e presentazione del corso</b>  L'insegnamento visto come gioco a livello avanzato e game learning come mezzo di inclusione in cui tutti gli studenti possono dare un proprio contributo utilizzando le proprie conoscenze e le proprie capacità gioco e logiche.  Analisi dell'approccio della metodologia di studio con utilizzo della gamification: esempi pratici e teorici di diverse realtà italiane ed europee.  Approfondimento delle caratteristiche ludiche dell'utilizzo delle dinamiche del gioco, divise in tre macrosettori: dinamiche, meccaniche, componenti.  Analisi delle tre azioni di gamification: Meaning, Mastery ed Autonomy.	Cooperativa Atlantide
	10.30	11.30	<b>Esempio pratico di gamification: l'Escape Room</b>  Rinchiusi nella torre della Rocca di Riolo i partecipanti avranno un'ora di tempo per aguzzare l'ingegno e riuscire a risolvere tutti gli enigmi, scoprire le combinazioni dei lucchetti e trovare la chiave che permetterà di scappare.	
11.30	13.00	<b>Attività di progettazione</b>  Elaborazione di un argomento o tema condiviso in una escape room: progettazione e scrittura di un gioco escape partendo dalla sua ambientazione, scrittura della storia e ideazione di enigmi e trabocchetti.		



26/02/2023	dalle	alle	Argomento	Relatori
09.00-13.00 (4 ore)	09.00	09.30	<i>Ritrovo presso la Rocca Malatestiana di Verucchio (RN)</i> <b>Registrazione e accoglienza dei partecipanti</b>	Cooperativa Atlantide
	09.30	13.00	<b>Giornata conclusiva del corso</b>  La Rocca malatestiana di Verucchio, posizionata sulla cima di uno sperone roccioso si presenta come una meravigliosa fortezza dalla grande importanza storica e artistica. Rimane ancora oggi una delle fortezze malatestiane conservate in maniera migliore nel tempo e dal più grande valore storico e culturale.  <b>Restituzione degli elaborati prodotti e confronto.</b>	Cooperativa Atlantide