



PROGETTO

#WAKEUP – l’Anamnesi dell’Uomo

ITER ORGANIZZATIVO e PROGRAMMA

INTRODUZIONE

La motivazione che ha spinto noi ragazzi del gruppo Youniced “GB Vico” a progettare questo evento, insieme alla Consulta Comunale dei ragazzi di Laterza, risiede nel desiderio di:

- essere partecipi e protagonisti del nostro “cammino” formativo e
- di attivarci per l'attualizzazione della Carta dei Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza (costante impegno che, per l'ottavo anno consecutivo, ci viene sollecitato dal Progetto Miur-Unicef “Scuola Amica”).

Così, negli incontri frequenti di formazione e progettazione che viviamo costantemente a scuola abbiamo pensato agli obiettivi da raggiungere. Dunque, ci siamo posti la seguente domanda:

”Cosa vogliamo ottenere da questo evento?”

Rispondendo con una ‘tempesta di idee’ ed una analisi approfondita delle esigenze che riguardano noi giovani studenti, siamo giunti a definire i seguenti obiettivi:

- **Trasmissione di competenze;**
- **Ambiente di socialità;**
- **Competizione formativa;**
- **Lavoro di squadra;**
- **Clima di confronto culturale;**
- **Solidarietà;**
- **Integrazione;**

- ‘Apertura’ delle menti;
- Risveglio delle coscienze;
- Informazione;
- Partecipazione attiva di tutti gli studenti;
- Divertimento e coinvolgimento;
- Informalità scolastica;
- Collaborazione tra studenti e docenti;
- Miglioramento dell’ambiente scolastico;

Il passo successivo è stato quello di ideare il **tema** dell’evento con l’annesso **titolo**. La domanda a questo punto è sorta spontanea:

“Quale tema può inglobare tutti gli obiettivi da raggiungere?”

Meno spontanea è stata la risposta. Tuttavia, suddividendoci in più gruppi è stata proposta una sfida: il gruppo che avrebbe esposto il tema più versatile, innovativo e inerente agli obiettivi sopra elencati, avrebbe “vinto”. Concluso il momento di confronto e di lavoro di gruppo ed esposti i vari temi non si è decretato alcun vincitore; infatti, uniti in cerchio, con un altro *brainstorming*, abbiamo deciso di condividere le varie tematiche e di cercare un unico filo conduttore individuando, con molto entusiasmo, il tema e il titolo del progetto da realizzare nella “nostra” giornata.

IL TITOLO E IL TEMA

L'**ANAMNESI** nella filosofia platonica è il processo di reminiscenza nell'uomo (anamnesis in greco) di quelle idee eterne che sono causa e origine del mondo fenomenico, stimolata da un secondo individuo, il quale "partorisce" le idee e i ricordi attraverso l'arte della maieutica. La reminiscenza o anamnesi è dunque un **RISVEGLIO DELLA MEMORIA**: per Platone e i neoplatonici, **CONOSCERE SIGNIFICA, DUNQUE, RICORDARE**.

Motivo per cui in questa giornata l'obiettivo principale è quello di **RISCOPRIRE L'UOMO** attraverso i suoi modi di esprimersi, seguendo l'iter storico che lo ha portato all'evoluzione del suo pensiero. Riflettere sul nostro passato, dunque, svegliarci per comprendere il nostro presente e migliorare il nostro futuro è la motivazione che ci spinge a proporre questo evento dal titolo **#WAKEUP-I'ANAMNESI DELL'UOMO**.

PROGRAMMA

Il Consiglio d'Istituto, il giorno 18 Ottobre 2017, ha promosso all'unanimità il progetto presentato dal referente provinciale Youniced Christian Recchia e la rappresentante d'Istituto Alessandra Spalluto. L'evento si svolgerà il giorno **11 Novembre 2017** dalle ore **9.25** alle ore **20.30** con la seguente organizzazione:

- **ore 9.25 - 13.25** andremo a riscoprire la **STORIA DELL'UOMO** mediante sei laboratori: **ARTE, MUSICA, SCIENZA, SPORT, TEATRO, MODA**. In ogni laboratorio si analizzeranno le seguenti epoche storiche: **PREISTORIA, ETA' CLASSICA, MEDIOEVO, ETA' MODERNA, ETA' CONTEMPORANEA**.
- **Ore 13.25 - 15.30** si terrà il **Banchetto della Solidarietà** il quale ricavato andrà destinato alle missioni di **Unicef** Italia. Durante tale banchetto la popolazione scolastica si radunerà per confrontarci sul **PRESENTE** tramite diverse attività e spettacoli ludici volti a risvegliare, gli animi tutti.
- **ore 15.30 - 17.30** i ragazzi già impegnati la mattina nelle attività si riuniranno nel proprio laboratorio per concludere il percorso iniziato con una discussione finalizzata a portare **un prodotto finale** che racchiuda gli obiettivi della giornata.
- **ore 17.30 - 18.30** si terrà il **DIBATTITO** riguardo al tema dell'evento, concluderemo con delle riflessioni per individuare gli obiettivi che ci vogliamo porre per il sul **FUTURO**.
- **ore 18.30 - 20.30** **"CULTURE PARTY"**:
 - Premiazione vari **CONCORSI**;
 - JAM SASSION**
 - DJ-SET**.

Le attività della mattina porteranno alla realizzazione di un **MUSEO** contenente varie opere artistiche e culturali che saranno poi analizzate durante il resto della giornata.

Durante la giornata si terranno vari concorsi tra cui:

- **Laboratori**;
- **Workshop di fotografia**;
- **Videomaking**;
- **Green Revolution**;
- **Art Contest**;

- **Interprete;**
- **Fiera della scienza;**

Inoltre, 2 artisti saranno impegnati nella realizzazione di un **MURALES** all'esterno dell'edificio scolastico (muro all'entrata).

Durante il periodo antecedente all'evento si organizzeranno degli incontri a scopo informativo e divulgativo, propedeutici alle attività che si svolgeranno.

SPIEGAZIONE PROGRAMMA

L'intera giornata è stata suddivisa in quattro blocchi:

- **MATTINA:** Sviluppo della **STORIA DELL'UOMO**
- **PRANZO:** Sviluppo delle tematiche inerenti al **PRESENTE**
- **POMERIGGIO:** Sviluppo delle tematiche inerenti al **FUTURO**
- **SERA:** *CULTURE PARTY*

MATTINA: I LABORATORI

Dall'esperienza degli anni passati nelle varie iniziative proposte dagli studenti, si è sperimentato che i metodi più interessanti per incentivarli alla partecipazione attiva sono: i laboratori ed i concorsi. Infatti, il lavoro di squadra e la competizione sono due fattori importanti che, impostati nel verso giusto, portano ad avere dei risultati molto positivi.

In questo evento abbiamo deciso di utilizzare i laboratori per esprimere al meglio l'obiettivo della mattina: **ripercorrere l'evoluzione del pensiero dell'uomo attraverso il suo modo di esprimersi, seguendo l'iter storico che va dalla preistoria fino all'età contemporanea.**

- **Il lavoro antecedente all'evento...**

Tutti i ragazzi organizzatori si sono suddivisi in **gruppi di lavoro**.

Il primo passo è stato quello di studiare le varie **epoche storiche** (preistoria, età classica, medioevo, età moderna e età contemporanea) analizzando l'evoluzione del pensiero dell'uomo. Ogni gruppo 'epoca' è stato guidato da un **referente**, il quale ha motivato il gruppo per portare a buon fine il lavoro.

"Il ragazzo, mentre lavora in collaborazione con gli altri, è responsabile della propria parte del lavoro" Lord B. Powell

Successivamente, esposti i lavori di ogni gruppo, abbiamo sciolto questi primi gruppi creandone dei nuovi: i **gruppi dei laboratori** (arte, musica, teatro, sport, moda e scienze). Il

tutto è stato riorganizzato in modo d'avere in ogni laboratorio un ragazzo proveniente da ogni gruppo 'epoca' (esempio: nel laboratorio di arte ci sono 5 ragazzi, ognuno dei quali rappresenta un'epoca studiata).

- **Come ci si può iscrivere ad un laboratorio?**

Lo studente potrà aderire ad un solo laboratorio. Le iscrizioni agli stessi si terranno esclusivamente per [via TELEMATICA](#): infatti si metterà a disposizione degli studenti un [link](#), il quale riporterà ad un format online dove è possibile iscriversi in modo semplice ad uno dei sei laboratori proposti. Ogni laboratorio ha un massimo di [100 iscrizioni](#); al termine di queste ultime, le iscrizioni a tale laboratorio saranno chiuse. Si invitano tutti i liceali, quindi, ad iscriversi quanto prima.

- **Qual è l'organizzazione dei vari laboratori?**

Divisi in gruppi misti, i vari studenti aderenti, seguiranno, nel laboratorio scelto, in tutto 5 attività (per ognuna delle 5 epoche storiche).

Per ogni attività ci saranno [due referenti](#) facenti parte dell'organizzazione, i quali fungeranno da '[facilitatori](#)' e avranno il compito di guidare, monitorare e aiutare i vari gruppi durante le attività organizzate dagli stessi.

Ogni laboratorio segue un percorso indipendente e completamente confacente alla propria materia.

Il fine di ogni attività è quello di portare ogni ragazzo ad acquisire delle competenze, lavorare di gruppo, creare un clima di genuina competitività, di divertire, apprendere e confrontarsi, in un contesto di informalità scolastica.

Infatti, tutti gli [ambienti](#) utilizzati per i laboratori saranno interamente trasformati con [effetti scenografici](#), così da poter immergere gli studenti nel pieno della storia di ogni laboratorio, in un nuovo e stimolante contesto scolastico.

[ALLA FINE DI OGNI LABORATORIO...](#)

In ogni laboratorio i gruppi di studenti riceveranno, in base al loro merito e alla loro partecipazione, che sarà valutata da ogni referente attività, un pezzo di *puzzle* di un'[opera artistica](#) e un verso di una [poesia](#), con le quali concluderà il percorso, portando questo materiale nella zona della palestra, andando a comporre un vero e proprio [museo](#) composto da opere sia artistiche sia letterarie di altissimo valore storico-culturale. Il gruppo che avrà più materiale da poter assemblare vincerà il [concorso dei laboratori](#).

• I VARI METODI UTILIZZATI e la FUNZIONE PEDAGOGICA DELL'EVENTO

Sia nella fase di progettazione sia durante la fase della realizzazione dell'evento, molteplici sono i momenti relazionali strutturati secondo vari metodi intercomunicativi, organizzativi, gestionali, sensitivi e sensoriali. I primi sono quelli codificati da [Buzan](#). Grande importanza è stata data alla gestione e all'organizzazione interna, ispirate dall'etica, dai valori e dalle tecniche [scoutistiche](#), strutturate da [Lord Baden Powell](#). I metodi sensoriali e sensitivi sono stati ripresi principalmente dall'[arte teatrale](#) attraverso alcuni dei metodi di "[de los sentidos](#)" di [Vergas](#).

"Quando un ragazzo scopre che qualcuno si occupa di lui, gli risponde seguendolo ovunque lo conduca" *Lord B. Powell*

Poichè il gruppo organizzativo Youniced è stato autogestito dagli studenti, sotto la supervisione del Prof Pietro Clemente, è stato necessario introdurre il principio dell'[Open Space](#) con la figura del [facilitatore](#), il quale utilizza i metodi [cooperative learning](#) e [circle time](#), in modo tale da poter far partecipare tutti all'interno dello *space*, secondo la teoria della [peers education](#). L'intera organizzazione del progetto è stata stimolata, inoltre, dalla disciplina del '[Game Design](#)', secondo una visione che vede l'apprendimento come un vero e proprio [gioco](#), inteso nel suo termine più genuino.

"Il gioco e l'arte si muovono in un mondo finzionale e rappresentativo, che non è secondario o finto, al contrario in esso è più efficace il potere trasformativo dell'esperienza, perchè è un mondo circoscritto e protetto, dal quale far irraggiare il cambiamento" *Game Design, gioco e giocare tra teoria e progetto-Pearson*

Si è puntato globalmente a proporre contenuti volti a mettere in atto le [otto competenze di cittadinanza europea](#):

- Comunicazione nella madrelingua
- Comunicazione nelle lingue straniere
- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
- Competenza digitale
- Imparare ad imparare
- Competenze sociali e civiche
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità
- Consapevolezza ed espressione culturale

Abbiamo deciso, quindi, di creare una [interdisciplinarietà](#) tra le varie materie per creare un rapporto più personale con il sapere con l'apporto di più punti di vista, secondo l'[UDA](#) (unità didattica di apprendimento):

- [letteratura italiana e latina](#), con le opere letterarie che si compongono alla fine delle attività diurne;
- [storia dell'arte](#), con il laboratorio di arte, le opere artistiche del museo e il concorso dell'Art Contest;

- **scienza**, intesa come l'insieme di tutte le materie scientifiche come la **matematica**, la **fisica**, la **chimica** ecc. e messa in atto nel laboratorio di scienze e nel Concorso della Fiera della Scienza;
- **educazione fisica**, protagonista nel laboratorio di sport;
- **psicologia** ed **educazione civica**, rappresentate dai laboratori di musica e di teatro e dal valore del progetto medesimo;
- **filosofia e storia**, punti di partenza e fili conduttore nell'intero iter del progetto in tutte le sue fasi e attività;
- **inglese**, espresso con il confronto tra gli amici stranieri dei Centri d'Accoglienza di Ginosa e di Laterza e gli studenti, e con il concorso d'Interprete;
- **informatica**, con i concorsi di Workshop di Fotografia e di Videomaking.

"Non devi dipendere totalmente da ciò che ti insegna la scuola. L'insegnante non può insegnarti tutto, ma quando ti ha mostrato come acquisire conoscenze utili, sta a te continuare ad imparare altre cose per conto tuo. Coloro che sanno insegnare a se stessi sono quelli che vanno avanti nella vita. Perciò insegna a te stesso, non aspettare che qualcuno ti insegni" da "Giocare il gioco" di Lord B. Powell

PRANZO: BANCHETTO DELLA SOLIDARIETA'

Dopo le attività laboratoriali diurne si procederà ad allestire il 'banchetto della solidarietà': ogni classe porterà del cibo o delle bevande per contribuire ad allestirlo. Tutti i prodotti potranno essere acquistati. L'intero ricavato del banchetto sarà **destinato alle missioni di Unicef Italia**. Inoltre, ci sarà uno stand Unicef nel quale i volontari daranno informazioni sui progetti nazionali e internazionali del Comitato Italia per l'UNICEF e, in particolare, sul progetto Younicedf.

Il pranzo per noi rappresenta un momento di gioia, di socialità, di scambio di idee, in cui tutti si riuniscono per festeggiare, ma anche per fare il punto della situazione. Motivo per cui abbiamo scelto questo momento per rappresentare il nostro **presente** in tutta la sua dinamicità e complessità, semplicemente stando **insieme**.

"A volte la mancanza di tempo ci porta a correre senza nemmeno sapere cosa stiamo rincorrendo o da cosa stiamo scappando, rinunciando a **soffermarci sulle cose davvero importanti della vita**" Christian Recchia, referente provinciale Younicedf

L'intero istituto, infatti, sarà invitato a pranzare in palestra disponendosi in cerchio, al centro del quale si terranno delle rappresentazioni e delle attività ludiche, volte a **RISVEGLIARE LE COSCIENZE** e a **VIVERE il nostro PRESENTE**.

POMERIGGIO: LABORTORI, CONCORSI, DIBATTITO

Concluso il banchetto della solidarietà, gli studenti ritorneranno a lavorare (giocare) negli stessi gruppi diurni, nei propri laboratori di appartenenza.

La scelta di proseguire il laboratorio anche nel pomeriggio è emersa dalla nostra volontà di portare per ognuno di essi un **prodotto finale**, un obiettivo da raggiungere per il **futuro, concreto** e non astratto, che porti davvero ad un cambiamento che parte da noi stessi per poi sfociare nella nostra realtà quotidiana.

La necessità di dare una **CONTINUITA' all'EVENTO** rivela le nostre aspettative propositive e la nostra **speranza** nel futuro.

Intanto, già dalla mattina si saranno avviati tutti i **concorsi** che proseguiranno in concomitanza fino al dibattito.

Il **dibattito** è il momento in cui tutte le attività si concludono. Tutti i ragazzi confluiranno in Aula Magna per partecipare a questo tempo che per noi è stato da sempre il più importante. Infatti riteniamo che oltre ai momenti ludici siano indispensabili incontri con personalità e professionisti di determinati ambiti che diano una visione lucida e saggia riguardo al tema da dibattere, che in questo evento sarà: **ANSIE E PAURE, ASPETTATIVE E SPERANZE PER IL FUTURO.**

SERA: CUTURE PARTY

Successivamente al dibattito, la giornata si concluderà con il "CUTURE PARTY".

Il concerto finale si aprirà con una **jam session** da parte dei gruppi liceali. A seguire si terrà una **SFILATA** delle creazioni realizzate nel laboratorio di moda. Conseguentemente si alterneranno momenti di discussione culturale con varie **BAND LOCALI** e infine si terranno le **PREMIAZIONI** per i vari concorsi organizzati.

ORDINE E SICUREZZA

L'intera organizzazione si svolgerà in tale modo:

- L'ordine all'interno della scuola sarà gestito dal Comitato d'Ordine composto dagli stessi organizzatori della giornata e, se necessario, ci si rivolgerà a persone fidate e competenti scelte dai Rappresentanti d'Istituto.
- Il Comitato d'Ordine, in questa occasione, avrà il compito di controllare chi accede alla struttura scolastica secondo criteri ben precisi.
- Il Comitato d'Ordine avrà il compito di verificare, se necessario, che gli alunni non portino all'evento alcolici o altro.
- L'intero Comitato si disporrà in tutte le aree, sia quelle accessibili che non e supervisionerà l'intera gestione della giornata.

- Saranno chiuse tutte le aule della dependance, sia quelle del piano terra (dove non si svolgerà alcuna attività) alle quali non vi sarà possibile accedere.
- Durante il 'Culture Party' verranno chiuse tutte le aule e i laboratori.
- Alcune aule saranno adibite alla custodia del materiale personale degli studenti, sorvegliata dai componenti del Comitato d'Ordine.

La responsabilità dell'evento è affidata agli organizzatori Christian Recchia, referente provinciale Unicef, e Alessandra Spalluto, rappresentate d'istituto i quali seguiranno tutto l'iter organizzativo, cureranno la gestione del gruppo di lavoro e si assumeranno l'intera responsabilità dell'evento.

*Possono accedervi solo studenti del liceo G.B. Vico e coloro che verranno invitati dall'organizzazione al fine di garantire lo svolgersi con successo delle attività.

Inoltre saranno invitati a partecipare anche i Centri d'Accoglienza di Ginosa e di Laterza, i quali anch'essi selezioneranno massimo dieci ragazzi del proprio Centro. Per favorire l'integrazione e per uno scambio culturale più incisivo ed efficace, i ragazzi saranno guidati nelle attività della giornata dagli studenti del Gb Vivo che avranno partecipato al Concorso di Interprete.

PERTANTO

Si invitano tutti gli Istituti d'Istruzione Superiore di Secondo grado, aderenti al progetto di 'Scuola Amica' di Unicef, a partecipare a questo evento che si terrà il giorno 11 Novembre 2017 dalle ore 9.15 alle ore 20.30, selezionando un massimo di 15 studenti del proprio Istituto, accompagnati dal proprio referente di tale progetto.

Si suggerisce di selezionare gli studenti più interessati e sensibili alle tematiche che si affronteranno durante l'evento e ai valori sanciti dalla Convenzione dei Diritti del Fanciullo e dell'Adolescente, affinché si possa costruire un progetto di crescita con gli stessi e, successivamente, intraprendere un percorso anche all'interno di ogni Istituto.

Le adesioni dovranno pervenire entro il giorno 8 Novembre 2017 all'indirizzo del gruppo Unicef GB Vico: younicef.gbvico@gmail.com.

Ogni scuola dovrà mettere a disposizione a suo carico il pullman per la mobilitazione degli studenti. Si dovrà, quindi, specificare anche l'orario di dipartita degli stessi che, si consiglia essere per le ore 17.30, al termine delle attività laboratoriali.

Ogni studente avrà l'opportunità di partecipare ad uno dei sei laboratori a disposizione (ARTE, SCIENZE, SPORT, MUSICA, TEATRO e MODA). Si dovranno, quindi, specificare nella richiesta di adesione, i nomi di ogni studente partecipante e il laboratorio che ognuno di essi preferisce intraprendere.

Alla conclusione della giornata, sarà consegnato sia all'Istituto sia agli studenti partecipanti un attestato di partecipazione, simbolo, quest'ultimo, di una 'alleanza' che si spera essere continuativa e fruttuosa per sensibilizzare sempre più ragazze/i ai Valori fondanti dell'Unicef e, quindi, della Convenzione.

Per ogni tipo di informazione si contatti:

Christian Recchia: Tel.: 3334403375, e-mail: recchia99@live.it

Speriamo fortemente nella vostra partecipazione. Noi ragazzi YOUNICEF crediamo che in quest'epoca la 'social catena' e il gioco di squadra, fondata su sani principi e valori, ci rendono più resilienti e pronti ad affrontare il nostro futuro con meno ansie e paure, con la speranza del cambiamento. Insieme (studenti e insegnanti), possiamo.

Cordiali saluti,

Christian RECCHIA
referente provinciale YOUNICEF

P.S. Si chiede di non divulgare tale documento e i contenuti in esso raccolti al di fuori dell'ambiente scolastico, aspettiamo entusiasti la conferenza stampa che si terrà Lunedì 5 Novembre per la pubblicazione dell'evento sui mass media e sui social.